art.56



ZIET DAT HET GOED IS:KOM TOT DE

OOK **GIJ!**

Kinderen van één Vader, reikt elkaar de hand.
Waar wij mogen wonen, in wat streek of land
hoe wij mogen spreken, in wat tong of taal,
kind'ren van één Vader zijn wij allemaal.

nu:steekhoudend nieuw spel!! african conviction!!

Slow Motorial

Van allerlei stunts hebben we in de Brutus al gehad. Afke's zevental, de scheuring in de Brutus redactie, een Fantasy Roll Chess en ga zo maar door. Dat maakt het moeilijk om met wat nieuws te komen, maar nu hebben we daar een definitieve oplossing voor gevonden! Ditmaal is het verschijnen van de Brutus zelf een stunt!

Zonder gekheid, het produceren van de Brutus valt ons tegenwoordig zwaar. Niet dat we er geen lol meer in hebben, integendeel zelfs, maar het ontbreekt ons aan tijd en energie om de Brutus te maken zoals we dat willen. Bij dit nummer kwamen daar ook nog eens allerlei persoonlijke zaken bij, die het extra moeilijk maakten. Dat kan zo dus niet langer en er zullen wat zaken veranderen.

Met onmiddelijke ingang stop ik met het GM-en van de Blood Royale spellen Blauw Bloed en Sons and Daughters. Dat stuit me eigenlijk tegen de borst, want ergens waar ik aan begin maak ik ook af, maar als ik moet kiezen tussen dit principe en de Brutus, dan moet Blood Royale wijken. Ik heb nog even overwogen om op aandrang van Peter Dols er een slotbeurt aan te draaien, maar toen dat nogmaals het verschijnen van de Brutus verhinderde heb ik zelfs daar van afgezien. Verder zal ik geen nieuwe GM-schappen meer aannemen en kunnen nieuwe spelletjes dus alleen met andere GMs gestart worden. Dat geldt ook voor Hilde en Peter, die er dus ook geen nieuwe spelletjes bij nemen. Voor nieuwe GMs geldt dat ik alleen betrouwbare GMs kan gebruiken. Als ik ook maar een klein beetje aan een GM twijfel gaat het feest niet door.

Resultaat van dit alles moet een dunnere en sneller verschijnende Brutus worden. Dan worden spellen als United en diplomacy in de Brutus hopelijk ook weer interessanter. Natuurlijk is er dan ook ruimte voor wat nieuwe spellen. Ik heb er al een aantal op het oog, waaronder een spel van eigen hand, maar voordat ik daar aan begin (of iemand anders daar aan laat beginnen) wil ik eerst weer een beetje vaart in de Brutus. Drie nummers per jaar moet te doen zijn.

Wat heb ik in de tussentijd gedaan? Allerlei belangrijke dingen als bruiloften, een begrafenis, werken, werken, dineren in de Ridderzaal, werken, afwassen, sociale contacten onderhouden, werken, bij Peter op bezoek gaan, Peter op bezoek laten komen, Peter diep in de nacht achter mijn PC wegsturen, vacantie, werken, conditie op peil houden, door Mallon onderuit geschoffeld worden, slapen en werken. Dit valt natuurlijk allemaal in het niet bij mijn aanwezigheid op Die Spielertage in de Messe in Essen.

Tjonge, jonge dat was me wat. Twee grote hallen met spellen. Alsof je in een snoepfabriek losgelaten wordt! Onnodig te vermelden dat we met een kofferbak vol nieuwe spellen thuisgekomen zijn! Over die kofferbak later.

We waren eigenlijk naar Duitsland gegaan voor die Europa meisterschaft voor teams. Daar kregen we zelfs reiskosten en drie vrijkaartjes de man/Hilde voor. Aangezien we met de bloem der natie (wat betreft het spelletjesgebeuren dan) afgereisd waren en bovendien Rob van Wijngaarden thuis hadden moeten laten, dichtten

we onszelf toch wel enige kansen toe. Natuurlijk kwam er bij de spelletjes het nodige geluk kijken, maar aangezien we met twee teams waren (het nationale Friese team even niet meegerekend) moest een van de teams toch wel zoveel geluk hebben, dat onze klasse de rest kon doen.

Het eerst kwam Ave Ceasar aan de beurt. Bij dit spel is de startvolgorde erg belangrijk, maar de onvergelijkbare Willem Moene wist desondanks als laatste gestart twee keer te winnen, terwijl Jan de Groot (niet aanwezig overigens) bij het testen van deze spellen ALTIJD als laatste eindigde, dus een beetje kunde kwam er toch wel bij kijken. Dit spel kwamen we dankzij Moene erg goed door.

Daarna kwam First Past the Post, een paardenwedspel. Kies een der zes paarden en gok of dit paard als eerste of bij de eerste twee over de streep komt. De betaling van het gokken op de eerste plaats levert meer geld op als het gokken op de eerste twee. Op de race zelf had je een klein beetje invloed. Hierbij gierden de zenuwen door mijn keel. Alsof ik diplomacy aan het spelen was! En ik won al mijn weddenschappen. De overwinning gloorde aan de horizon.

Vervolgens kwam Pole Position, het spel waar het minste geluk bij kwam kijken. Hiervoor waren we naar Duitsland gekomen. Na 5 beurten was ik volslagen kansloos. Meewarig keken mijn medespelers mij aan. Een vriendelijke buur probeerde mij nog de regels uit te leggen, de anderen vergaten van tijd tot tijd dat ik ook nog aan de beurt moest komen. Na het spel bleef ik nog even in de speelzaal zitten. Hoe leg ik dit aan mijn companen uit?

Buiten gekomen werd me gevraagd: "En?". "Sorry, jongens maar ik ben laatste geworden!" "Klungel, stoethapsel, idioot! Denk je dat we je voor laatste plaatsen meegenomen hebben naar Duitsland?" "Eh nee, maar hoe hebben jullie het dan gemaakt?" "Oh, we zijn allemaal laatste geworden." "Klungel, ..."

Het laatste spel was "der Ausreizer". Een absoluut geluksspel, al reed Moene zoals aangekondigd al zijn medespelers op minstens een half uur. Uiteindelijk werden we door de impulsen van Moene en Edwin de Ruiter toch nog zevende. En bovendien de beste Nederlands/Friese ploeg. Want de anderen hadden er werkelijk helemaal niets van gemaakt, nog minder als ons in ieder geval. Eigenlijk hadden we Rob best mee kunnen nemen.

Volgend jaar ga ik weer. En dan kom ik niet voor de zevende plaats, laat dat duidelijk zijn. Dan kom ik natuurlijk weer om spelletjes te kopen. Ik heb op mijn werk proberen uit te leggen dat het helemaal niet raar is om in 1 weekend 15 spelletjes te kopen, maar ben daar vooralsnog niet in geslaagd.

Willem Moene tegen die Duitse verkoper: "Je vergeet morgen toch niet dat spel Hitlers War voor me mee te brengen". Verkoper: "Nein, nein, ich werde es nicht vergessen. Holland needs Hitlers War." Moene: "Nou, zo bedoelde ik dat nou ook weer niet."

Dan die ene verkoper, die me een bepaald spel probeerde aan te smeren met lovende opmerkingen als "een gezellig spel" e.d. Natuurlijk lieten we ons niets aansmeren, totdat hij het spel met een diepe zucht weer in het rek zette en zei: "Tja, eigenlijk was het toch ook el een erg gemeen en agressief spel". Waarop wij tot zijn niet geringe verbazing onmiddelijk de portefeuille met Duitse flappen tevoorschijn toverden en het spel alsnog kochten.

Groet, Gerrit-Jan

Seismisch diplomacy verschijnt deze beurt niet omdat Redmer de zeven zeeen afschuimt. Recentelijk kreeg ik van hem kaartjes uit Italie en Bali. God en zijn moeder weten waar hij nu uithangt.

De boerwedstrijden in Groningen zijn nieuw leven ingeblazen. Reanimator is Willem Mallon. Op 15 december is er weer een wedstrijd. Informatie en opgave bij: Willem Mallon, Duindoornstraat 539, 9741 PV Groningen, 050-773963. Vaak over laten gaan!

KOMT ALLEN. Laat zien dat diplomacy in Groningen nog leeft!

Wie zeker nog wel leeft is Frank Hoekstra. Frank is opnieuw lid van de Brutus geworden. Voor de jonge lezers onder ons, Frank werd destijds wereldberoemd als aanvoerder van de Niehove-school. Andere bekende namen uit deze beroemde en beruchte diplomacy groep waren Johnny Bottema, Peter Zersch, Maarten Folkerts en de onvolprezen Dick Lamme. We hopen dat Frank nog veel plezier aan de komende Bruti zal beleven! Frank welkom. Alsof van Hanegem weer besluit te gaan voetballen!

Van de mededelingen is niet veel bekend.

Vroege deadline (United, Sopwith Lex en Blood Royale):

vrijdag 15 december

Late deadline (rest):

vrijdag 22 december

Denk aan de kerstdrukte!!

Voorkant: Natuurlijk de onnavolgbare Ivo van Galen!!

Wachtlijsten:
Bij Diplomacy en seismisch diplomacy 3 mensen op de wachtlijst.

Niets aan de Hand

Helaas, Helaas, Helaas. Men had er niet zo veel zin meer in. En daarom is, na telefonisch overleg met alle deelnemers, besloten om op te houden met Niets aan de Hand.
De uitslag is als volgt: 1) Spa & Ger, 3) Eng, 4) Fra, 5) Ita.
Het is jammer dat het is afgelopen, het GM zijn is toch best wel leuk, en ik dacht dat de ontwikkelingen in Frankrijk toch nog voor de nodige spannende dingen zouden zorgen.
Ik zal mijn naam missen in de colofon.
Misschien tot een volgend spelletje.

Barthold

African Conviction

Een neef van mij was deze zomer op bezoek en bracht het spel "African Conviction" mee. We hebben het een keer met enkele familieleden gespeeld en het leek me leuk om jullie er wat over te vertellen.

De handleiding vertelt over de kerstening van Afrika. Niet alleen de protestanten en katholieken waren daar mee bezig, ook allerlei afsplitsingen daarvan. Nu is dit een engelstalig spel, maar die afsplitsingen zijn vergelijkbaar met doopsgezind, vrijgemaakt, gereformeerd e.d. Eén van de spelers wordt aangewezen als Paus, en vervolgens meldt elke speler hem voor welke geloofsstroming hij strijdt. Je kunt natuurlijk een gangbare stroming noemen, maar je kunt er ook zelf een verzinnen. Bijvoorbeeld "de atheistische kerkgezindte" of zo. Vervolgens krijgt ieder genootschap drie zendelingen tot zijn beschikking. Ook die krijgen een naam. Zij worden in een gebied met een kerkgebouw geplaatst. Er blijven dan nog een paar kerkgebieden leeg. Degene die dan als eerste met een zendeling daar arriveert, wint die kerkprovincie voor zijn geloof. Bovendien is het mogelijk om kerken van elkaar af te pakken en zo te "bekeren" tot jouw geloof. De stroming die aan het eind van het spel de meeste kerken in handen heeft, heeft gewonnen.

De spelregels

Het spel begint op maandag, eerste week. Elke zendeling mag één gebied verder trekken, als hij dat wil. Je mag zelf weten naar welk gebied, zolang het maar grenst aan dat waar je aanvankelijk stond.

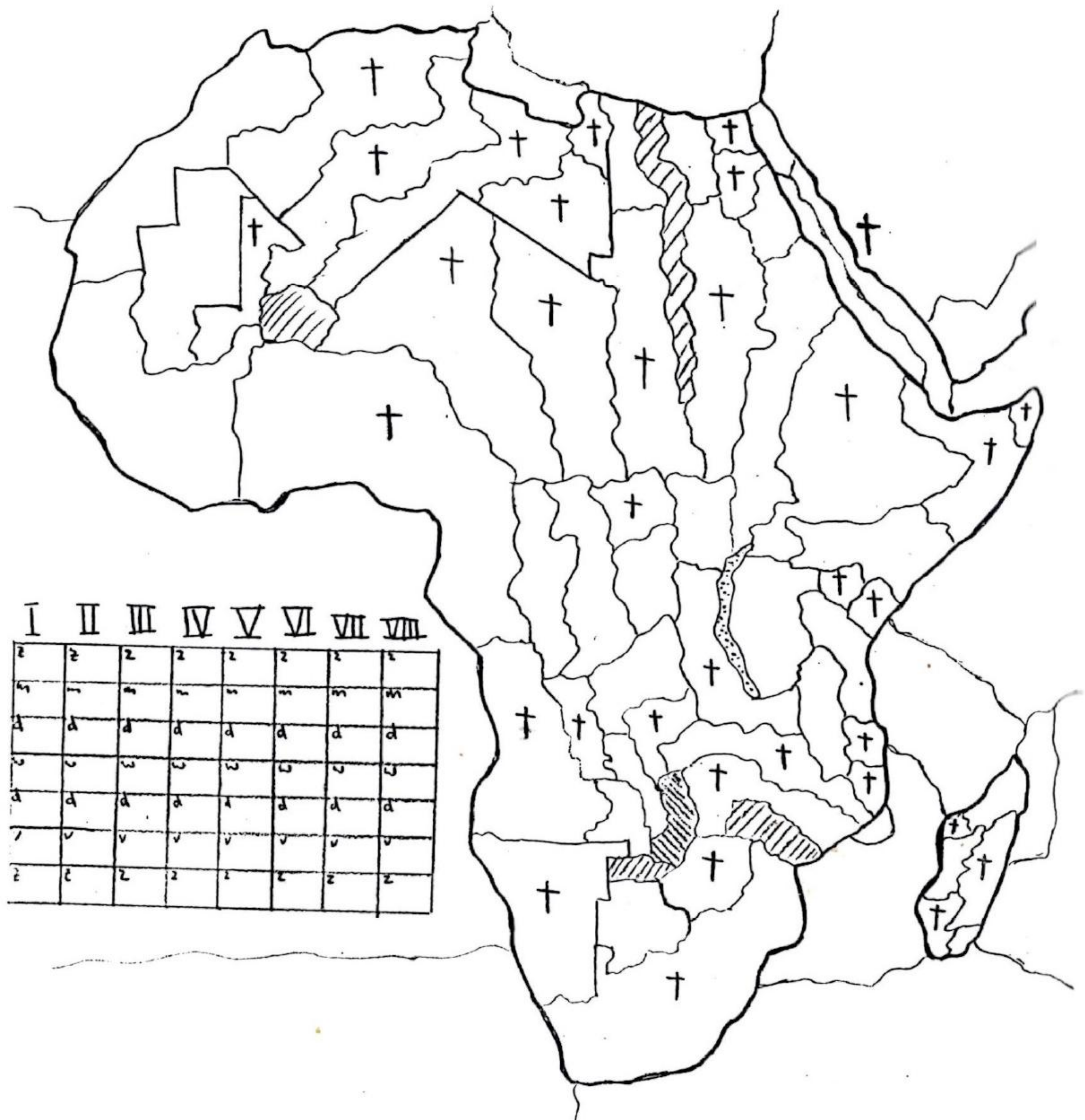


Nu kan het zijn dat zowel zendeling Piet uit Shaba als zendeling Klaas uit Oeganda naar Mpanda willen gaan. Gevolg: ze blijven allebei in hun oorspronkelijke gebied staan. Maar zendeling Henk uit Abessinië kan zich er ook mee gaan bemoeien: hij kan zijn collega Klaas helpen om toch in Mpanda te komen. Henk mag dan echter niet ook nog eens naar Somalië bewegen. Maar door zijn hulp komt Klaas toch in Mpanda en blijft Piet in Shaba.

Na de verplaatsingen op maandag komt dinsdag. Dinsdag is de dag van de ongewenste personen, dat leg ik straks pas uit. Woensdag is net zo'n dag als maandag (verplaatsingen) en op donderdag gebeurt hetzelfde als op dinsdag. De volgende beurt is vrijdag en dan komt de Paus een kijkje nemen in Afrika. Als hij ziet dat jouw zendelingen 1, 2 of 3 kerkgebieden voor zich hebben gewonnen (= OP dat moment daar aanwezig zijn), mag je van hem resp. 1, 2 of 3 extra zendelingen uit Europa oproepen. Verlies van kerkgebieden betekent: terugsturen naar Europa. Op zaterdag vinden dergelijke reizen naar en van Europa plaats. Nieuwe zendelingen komen aan in één van de oorspronkelijke kerken van jouw geloofsrichting en nemen een rustdag op zondag, evenals de andere zendelingen en de Paus. Dat is dan het begin van de tweeede week. Dan begint het weer met de bewegingen van maandag, kortom dezelfde procedure als de vorige week. Na 8 weken is het spel afgelopen. Degene die dan het grootste aantal kerken heeft is winnaar. Een gedeelde overwinning is dus mogelijk.



Stel dat na een paar weken zendelingen Piet en Klaas in resp. Rhodesië en Beetsjoeanaland zitten en Piet in Zuid-Afrika. Henk en Klaas willen graag dat Klaas de kerk in Zuid-Afrika overneemtvan Piet, want die hoort niet bij de



AFRICAN CONVICTION

"Arkzokers" van Henk en Klaas. Stel dat Piet blijft staan en dat Henk Klaas helpt om Zuid-Afrika in te komen. Dan staat Piet dus in zijn eentje tegen twee. Dat verliest hij en Klaas neemt de Zuid-Afrikaanse kerk over. Automatisch verklaart Klaas Piet tot ongewenst persoon en Piet zal de volgende dag (=dinsdag of donderdag) naar een buurland moeten vluchten of naar Europa. Overigens, in Europa betekent: voor onbepaalde tijd uit het spel.

Er bestaan twee soorten zendelingen: franse en engelse. Om ze uit elkaar te houden is het handig om ze frans- dan wel engelsklinkende namen te geven, i.p.v. Henk, Piet of Klaas. Fransen trekken van gebied naar gebied; engelsen hebben een boot tot hun beschikking en horen thuis op zee. Ze doen vaak een strand aan om daar hun blijde boodschap te verkondigen.

Dit zijn de belangrijkste regels. Er zijn nog wat kleine onbelangrijke details die ik bewust weglaat, anders zie je door de bomen het bos niet meer.

Wat het meest opvalt aan het speelbord is de Atlantische Oceaan tussen Marokko en Namibië . Inde handleiding staat datdat gebied destijds zozeer door braziliaanse piraten werd geteisterd, dat geen engelsman zich er durfde te wagen. Het is dan ook ontoegankelijk gebied. Opdie plek van het speelbord is een kalender getekend, zodat de spelers kunnen zien, hoeveel "dagen"het spel nog zal duren.

Ook bijzonder is, dat de speelstukken magnetisch zijn. Je kan dus gerust een stoot tegen het bord geven zonder dat er iets omvalt. Voor enkelen onder ons geen overbodige luxe.

Als je het spel in de winkel ziet liggen, aarzel dan niet en koop het. Tenzij de prijs van f59.50 je te hoog is natuurlijk.

Dit spel is met een kleine aanpassing ook postaal te spelen. Als er genoeg interesse is, zal ik in de volgende Brutus ook de laatste details uitleggen en dan kunnen we meteen starten. Vermeld gelijk even hoe je geloofsgenootschap gaat heten.

Nico

BESTE BRUTEN

Gerrit-Jan: Nee maar, zomaar een aantal reacties op een artikel. Begrijp je nou dat deze Brutus even op zich liet wachten? Dit moest natuurlijk even verwerkt worden. Allereerst maar de brief van Walraven Koster, beter bekend als Wally, de manager van het welhaast al legendarische Dierentuin BV uit de Dompy.

Wally Koster: Dat artikel over 1830 is zeker de moeite waard, maar wat kanttekeningen wil ik er wel bij plaatsen. Die gaan over de private companies, dumpen en de maatschappijen.

De rol van de kleintjes is onderschat. Ze geven niet alleen wat centjes zodat er sneller iets gekocht kan worden, ze bepalen door hun blokkeerfunctie ook mede het spel.

Een analyse van de grootste is vreselijk moeilijk. Zoals al gezegd, de B&O (groot) rijdt eerst lekker veel bij elkaar, maar de private company B&O is ook niet te versmaden. Waarom dus niet de grote B&O tegen gehouden? Zet hem in op 100, niemand koopt hem dan en anders leg je gewoon geen tile, dan hoef je geen trein te kopen en de private B&O niet te kopen. En koop er de eerste 5-trein mee, en je B&O private. Wie doet je dan nog wat? En met dat geld start je nog snel nog een clubje.

De Skuylkill valley, de kleinste, heeft maar een doel: de Pennsylvania in een vroeg stadium uit New York houden, anders is de winnaar bij voorbaat bekend.

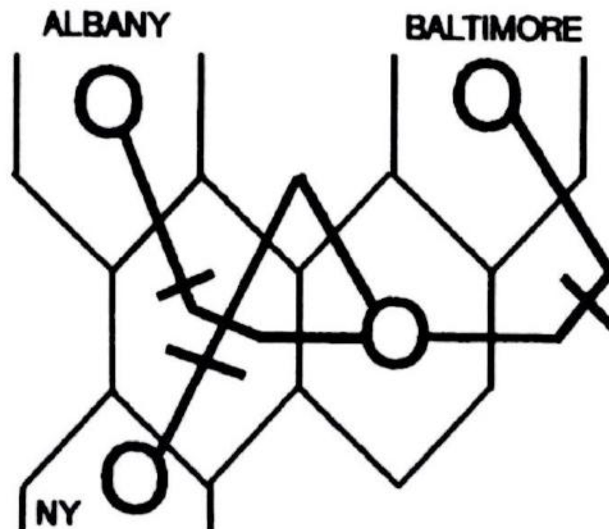
De volgende, de Champlain & StLawrence is van groot belang voor de Canadian Pacific. Delaware & Hudson: grappig die link met Chesapeake&Ohio. Ik leg 'm met Erie, die als alternatieve thuisbasis z'n eerste (toch al gratis) claim in Scranton legt en volop in het zadel zit. Erie hoeft hem niet in Buffalo te leggen!

Mohawk&Hudson: irrelevant, zelfs z'n New York Central aandeel is niet wezenlijk (veiligheid? Koop er een, en ruil die om als 't zo uitkomt)

Camden&Amboy: zie Skuylvill valley.

Dan de maatschappijen:

Pennsylvania: slow starter, heeft een vroege start nodig.
Canadian: Heeft een vroege start nodig om tot enig rendement te komen. Heeft moeite met het beperkte steden aantal.
New York Central: Als er een melkkoe is, is het deze. Koop vier treinen (2,2,2,3 of 2,2,3,3), rij naar Providence (de stad rechtsonder de thuisbasis en claim dat en ga van daaruit naar New York (zie schets).



Erie: Gestart met 5-trein geen vuiltje aan de lucht (ik heb er ook wel eens twee gekocht).
C&O: Eerst een flauwe bocht naar Chicago geeft meteen 70 dividend. Gentlemens agreement met PRR. Door de andere kant op te gaan kan de C&O de PRR beperken tot Pittsburgh-Altoona-Philadelphia totdat de eerste vijf trein verkocht is.
B&O: Zie B&O private.
BM: Een snelle start is dodelijk.
NYNH: Idem, maar koop Albany.

Tenslotte is er het dumpen van aandelen, in het bijzonder als de eerste diesel boven het spel hangt (of net is gevallen). Het faillissement van een speler beeindigt het spel en een speler die dus veel uit kan keren maar nog weinig bezit kan wellicht beter even wachten met de aanschaf van zo'n monster om ongelukken te voorkomen.

Zeker als je de priority deal hebt kun je een speler uitschakelen door een maatschappij te strippen en te dumpen. Zelfs in de laatste aandelenronde, of als er nog een 4 trein te koop is werkt dat. Aan de andere kant als je vrij veel geld hebt is een leuke investering een gedumpte maatschappij in het bruine gebied opkopen (ongeveer 80%) dan met je eigen geld een trein erbij en die aandelen in het gekleurde gebied houden als extra dikke dividenden (300 per keer) vangen zonder dat het iets kost.

Paul Stouthard: Minder mooi is de laatste Brutus, of liever het effect dat deze op mij heeft. Hoe durf je zo'n leuk artikel over 1830 te schrijven en dan vervolgens niet beschikbaar te zijn om het ook te spelen!! Ik moet me nu behelpen met figuren als Moene en na het lezen van je stuk blijkt dat duidelijk een speler van het tweede garnituur te zijn...

Ik heb het artikel heel aandachtig gelezen in de hoop je op fouten te kunnen betrappen maar helaas, ik kwam niet verder dan een ontbrekende pagina. Op zich natuurlijk al storend genoeg en ik reken er dan ook op dat ik die alsnog te zien krijg! Inhoudelijk niets dan lof. Nou ja niets. Ik zou Paul Stouthard niet zijn als ik niet nog 1 mugje wist te ziften.

Hier dan: waarom wijs je er nergens op dat, als het goed is, aanschaf van een Private Company hand in hand gaat met het presidentschap van een bepaalde maatschappij? Immers, zonder de Mohawk&Hudson president van de New York Central worden is niet al te slim en omgekeerd, als je M&H hebt waarom dan niet president van de NYC geworden?

Ook voor de PRR gaat een dergelijke constructie op: zonder de Private Company (Camden&Amboy) is het presidentschap vrij waardeloos omdat je zeker de eigenaar de dubbele waarde zult moeten betalen en met de PC is het toch logisch dat je dan ook die maatschappij start. Immers, als er dan dubbele waarde voor een PC betaald gaat worden is het wel lekker aan jezelf! Ik denk niet dat ik president van de PRR zou willen worden zonder C&A in mijn bezit. Bij de andere combinaties is het veel minder strak gekoppeld.

Afijn, meer dan een onnozel detail kon ik niet verzinnen. Ik kreeg de indruk dat je je bij de beschrijvingen van de maatschappijen flink hebt laten leiden door persoonlijke voorkeur maar daar is natuurlijk helemaal geen bezwaar tegen. Zolang je maar geen onzin verteld en dat was het zeker niet!

Gerrit-Jan: Allebei bedankt voor jullie reacties en aanvullingen. Jullie hebben zeker gelijk door te beweren dat ik nog erg weinig over de private companies heb gezegd. Echter ik vond dat ik met 8 bladzijden de lezers al aardig ondergesneeuwd had en heb dat vervolgens maar geschrapt. Dat Peter, Nico en Hilde het nodig vonden om nog een bladzijde "van dat gezeur" te schrappen lag niet aan mij.

Leuk om uit jullie verhalen te lezen, dat jullie zo'n verschillende kijk op het spel hebben. Waar Paul de waarde van de private companies vanuit het standpunt van de president van een grote maatschappij beschouwt, wil Wally zich vooral met maatschappijen bemoeien die niet van hem zelf zijn. Dat komt aardig overeen met de manier waarop ik jullie in spelletjes heb leren kennen.

Dan mijn eigen op-en aanmerkingen:

- De B&O laten stikken. Tja, je legt jezelf dan wel een hele passieve rol op. Dat is nou niet bepaald mijn stijl.
- Met de Skuylkill Valley de PRR uit New York weghouden. De tile van de Skuylkill kost 120 dollar en dat is me eigenlijk te veel als PRR. Bovendien wil ik naar de stad rechtsonder de Skuylkill toe en laat ik die Skuylkill valley liggen. Zonder die stad zijn de inkomsten zo laag, dat je bij de andere maatschappijen beslissende aandelen niet kan kopen.
- Ik vind de Champlain&StLawrence maar matig interessant voor de Canadian. De grote winst haalt de Canadian in Canadian

west. Zuidelijke expansie is alleen maar interessant met een bevriende maatschappij in het zuiden, zodat eventuele aansluiting goed benut kan worden. Overigens het aantal steden is weliswaar beperkt voor Canadian maar kan wel volledig uitgebuit worden. Ik kom met dat beperkte aantal steden toch nog tot een eindtotaal van ongeveer 350. Dat is geen topper, maar in het begin en middenspel is hij zeker wel een topper en bovendien leid ik hem geheid naar een eindkoers van 350 dollar. En met de goede uitkeringen onderweg koop ik zeker nog een paar andere aandelen die op 350 uitkomen. Daarmee hoef ik niet te winnen, maar degene die me dan verslaat heeft goed gespeeld.

- De band tussen Mohawk&Hudson en New York Central is inderdaad zoals Paul dat aageeft. Een beetje merkwaardig dat Wally daar niet op wijst.
- Die opzet van Wally van de New York Central is heel orgineel. Ik had hier nooit bij stilgestaan aangezien ik altijd gespeeld heb met de spelregel dat een route niet in een dorpje mag beginnen of eindigen, maar tot mijn verbazing staat dat niet in de spelregels. Heb ik dit uit 1829 overgenomen?
- Die flauwe bocht naar Chicago wordt bijna altijd gespeeld, maar is niet optimaal. Het moet een recht stukje naar de stad linksonder de thuisbasis worden met daarna een verlenging naar de Gulf. De tile rechtsonder de thuisbasis moet een scherp bochtje bevatten om via een viaduct op de tile linksonder de thuisbasis het achterland te ontginnen. De stad tussen de Gulf en de thuisbasis wordt de poort naar het westen.
- Gentlemens agreements tussen C&O en PRR bestaan niet. Zelfs al was ik van beide president, dan nog zou ik de andere maatschappij proberen te flessen. Zo diep zit dat bij mij.
- Faillisementen zijn erg zeldzaam en het is nog veel zeldzamer dat een speler met weinig cash en een goede toekomst een faillisement tegen kan houden.
- De consequenties van het bezit van de priority deal beheerst vaak het hele gebeuren. Daar moet gewoon door alle spelers rekening mee gehouden worden, anders speel je 1830 op een oninteressant niveau.
- De voorkeur van maatschappijen was zeker persoonlijk.

Tot slot de bewuste missende pagina:

Het stadium dat deze dump-tactiek wel actueel wordt breekt aan als de tweede generatie maatschappijen actueel worden. In het begin heeft men net voldoende geld om een paar maatschappijen van de grond te krijgen. Natuurlijk steekt men daar al zijn geld in. Dit zijn de "startmaatschappijen". De duurste maatschappij is in bijna alle gevallen een startmaatschappij. Hierbij onderscheid je nog melkkoeien, die in het begin veel geld opleveren en lange baan maatschappijen, die totaan het einde van het spel goede maatschappijen blijven. Startmaatschappijen kunnen, maar hoeven niet, tegelijkertijd melkkoe en lange baan maatschappij te zijn. De startmaatschappijen houden een tijdje het monopoly, totdat men voldoende geld heeft verdiend om met meer maatschappijen te beginnen. Dit zijn de tweede generatie maatschappijen. Je hebt ook nog een derde generatie maatschappijen. Die worden vaak pas tegen

het einde in het spel gebracht en worden gebruikt om ruimte in de aandelenpakketten, die ontstaan is door het dumpen van bepaalde aandelen, op te vullen. De verdiensten van deze laatste categorie bestaat vooral uit dividend uitkeringen. Vaak hoeven ze maar 1 trein te kopen en daarmee wordt dan zoveel mogelijk verdiend. Doordat er eigenlijk geen geld in kas gehouden hoeft te worden, is er echter ook een bescheiden koerswinst mogelijk.

Tip: Als je aandelen wilt kopen van een van de maatschappijen, die door iemand beheerd worden, die met een treinengebrek zit, moet je altijd oppassen. Hij kan dan namelijk jou een maatschappij zonder trein in handen spelen. Wanneer het een stoelendans is van 1 trein voor 2 maatschappijen of 2 treinen voor 3 maatschappijen, kun je altijd <u>veilig</u> aandelen kopen van de maatschappij waar die persoon het laatste mee aan de beurt is. Die maatschappij is namelijk verplicht om aan het einde van zijn beurt een treintje te hebben of te kopen. Die maatschappij kan hij normaal gesproken nooit dumpen. Tenminste, als er niet iemand anders er zich mee bemoeit en die persoon bijvoorbeeld een ander waardeloos treintje verkoopt, waar hij dan die "laatste" maatschappij mee kan laten zitten.

4. De tiles.

Tiles zijn zeshoekige stukjes spoor, waarmee het net opgebouwd wordt.... Er zijn niet genoeg tiles voor iedereen!!!

Dat er niet genoeg tiles zijn om iedereen het ideale spoor aan te laten leggen is verschrikkelijk! Maar ook wel leuk. Soms is het lullig, zoals toen ik de New York Central in de vaart had gebracht en er geen tile voor de startplaats meer was. Ik heb toen alle resterende twee treintjes en het eerste drie-treintje zelf moeten opkopen en toen wachtten die etters (Peter Mulder met zooooooo'n brede grijns) nog een beurt, voordat iemand (niet Peter) een geschikte tile promoveerde en ik kon beginnen. Dat heeft me een jaar van mijn leven gekost!

Van die gele steden zijn er maar vier. Dat is weinig. Van de groene V-tile (tile 25) is er ook maar eentje en ook die is erg kostbaar voor sommige maatschappijen. Ik persoonlijk heb door schade en schande geleerd snelle winst te laten liggen als je de goede tiles kunt leggen. Later verdien je vaak de geleden schade dubbel en dwars terug.

Natuurlijk kun je elkaar met het afsnoepen van onmisbare tiles in principe afschuwelijk dwars zitten. Als dat niet, wanneer dat zo uitkomt, ook echt gebeurt is het niveau van het spel lager dan wanneer dat wel gebeurt.

Brittannia

In het kader van een stuk consumentenvoorlichting en mijn voorliefde voor statistiekjes hier een vergelijkend Brittania-warenonderzoek.

Stam	Gemiddelde	Laagste score		Hoogste score	
Purper	95	73	(Edwin)	120	(Hilde)
Romans	44	37,5	(Mulder)	51,5	(Hilde)
Romano Br	6,5	1	(Edwin)	13	(Hilde)
Scots	17,5	2	(Hilde)	31	(Stouthard)
Dubliners	8,5	0	(Mulder)	14	(Stouthard)
Norwegians	18,5	16	(Gerrit-Jan)	23	(Hilde)
Groen	101	84,5	(Viet)	115	(GJ Zonneveld)
Welsh	43,5	33	(Viet)	51,5	(GJ Zonneveld)
Caledonians	20	8	(Mulder)	27	(Viet)
Jutes	7	2	(Moene)	12	(Viet)
Danes	31,5	21	(Hilde)	54	(GJ Zonneveld)
Rood	107,5	81,5	(Hilde)	130	(Jacqueline)
Brigantes	16	6	(Cobben/Hilde)	38	(Gerrit-Jan)
Irish	9	1	(Hilde)	16	(Gerrit-Jan)
Saxons	71,5	32,5	(Gerrit-Jan)	89,5	(Jacqueline)
Norsemen	11	5	(Hilde)	15,5	(Stouthard)
Blauw	100,5	66	(Gerrit-Jan)	121	(Mulder)
Belgae	6	0	(GJH/Stouthard)	12	(Jansma)
Picts	24,5	3	(Gerrit-Jan)	38	(Mulder)
Angels	47	41	(Gerrit-Jan)	54	(John/Stouthard)
Normans	23	11	(Gerrit-Jan)	35	(Jansma)

Gemiddelde score: 101 punten
Gemiddelde winsttotaal: 117

All Time Best:

1.	Jacqueline	130	(R)
2.	Gerrit-Jan	128,5	(R)
3.	Mulder	121	(B)
4.	Hilde	120	(P)
5.	Stouthard	115	(R)
	GJ Zonneveld	115	(G)

All Time Worst:

1.	Gerrit-Jan	66	(B)
2.	Edwin	73	(P)
3.	Mulder	74,5	(P)
4.	Hilde	81,5	(R)
5.	John	84	(B)

Brutus Brittania Huisklassement

1.	Paul Stouthard	61
2.	Jacqueline	59
3.	Hilde Niezen	58
4.	Gert-Jan Z.	56
5.	Jan Maarten	53
	Theo Jansma	53
7.	Peter Mulder	52
	Willem Moene	52
9.	Pieter Stolk	49
10.	Nico Viet	48
11.	Gerrit-Jan	45
12.	Edwin Nibbering	44

Verklarende tekst: 61 betekent dat je het alleen als ervaren rot met louter beginners hebt gespeeld, 59 of 58 betekent dat je een meisje bent, 50 is ongeveer een gemiddelde score, terwijl je als je 52 of 45 haalt jezelf als een knoeier kunt beschouwen.

Dan nu een overzichtje van de gemiddeldes per volk per beurt:

SAMPLE VICTORY POINT RECORD

NATION	GAME TURN															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9[1]	10[1]	11[1]	12[2]	13[2]	14[2]	15[2]	END[3]
Romans			29½		14½											
Romano-British						1½	3½	1								
Scots				1			4			4			4			4½
Dubliners													4½			4
Norwegians															13	5½
Player A																
Welsh			2	7			7	2½	3	7			7			8½
Caledonians				6			5			4½			2			2½
Jutes				4½	2		½									
Danes											4½	16	6½	2	1	1
Player B																
Brigantes	2½	½	1	1½			3			3½			2½			1½
Irish				2½	½	½	2			1			½			½
Saxons				5½	3	3	15	½	1½	17	1½	2	13	3½	3	2½
Norsemen												4	5			1½
Player C																
Belgae	5½	½														
Picts			4½	4	2		2			3			2½		½	7½
Angles				5	4½		17			12½			5½			3
Normans															15	7
Player D																

Notes:

1. At the beginning of the turn vote for Bretwalda.
2. At the beginning of the turn determine if there is a king; if no king, vote for Bretwalda.
3. Special Turn 16 king rules.

DE BOERCOMPETITIE 3-11-1989

Vrijdag 27 october om twintig uur is de boercompetitie herstart. Ondanks het feit dat er geen aankondiging is geweest in de blaadjes was de Walrus helemaal volgeladen met allerhande mensen. Er is zelfs na gezamelijke inspanning een bandje gehuurd dat ons onthaalde op succesnummers als 'Rock around the clock', en 'Big mouth'.Nadat Theo Jansma als laatste van verre was gekomen (mijn excuses trouwens voor de erbarmelijke typemachine) kon het grote gevecht beginnen, en kwam de volgende uitslag tot stand.....

LAND	NAAM	00	01	02	03	04	05	CP
Oostenrijk	Rein van der Mey	3	4	4	3	1	1	3
Engeland	Nico Viet	3	4	4	6	4	4	12
Frankrijk	Theo Jansma	3	6	6	5	6	6	16
Duitsland	Ron Huising	3	5	5	4	5	5	15
Italië	Anton Konings	3	5	6	8	8	8	20
Rusland	Willem Mallon	4	6	6	5	7	7	17
Turkije	Kees Kijne	3	4	3	3	3	3	9

"Hoe heeft dit ooit kunnen gebeuren ?", zal de oplettende lezer zich afvragen. Om voornoemde persoon een blikje achter de schermen te geven zal Rusland haar verhaal over het spelverloop geven....... .

"In negentienhonderdeneen besloot ik na de openingsonderhandelingen met Italie, Turkije, oostenrijk en Engeland het in het zuiden rustig te houden, en alleen op Roemenië te spelen. Hieraan werkte de houding van de Turk mee, die betrouwbaar doch voorzichtig (lees: 'bang') overkwam. Ik speelde de vloot uit Sebastopol naar Roemenië om bij de Turk te slijmen, en speelde mijn legers omlaag om een goede uitvalsbasis richting Duitsland te hebben.Oostenrijk speelde gesteund naar Galicia, en de Italiaan liep Trieste in. De Turk speelde niet naar de Zwarte Zee (vriend !) en de rest was normaal. Daarna onderhandelde Rein zo enthousiast met Anton, dat ik een key-lepanto-achtige samenwerking vermoedde, waarbij Anton het leeuwendeel zou krijgen aangezien dat zijn favoriete speelwijze is. (Ik heb het hem tenminste al twee of drie keer zien doen.)
Tot 1904 stond het zuiden in het teken van het tegengaan van Anton en Rein. In het Noorden (en westen) leek het de Duitser een leuk idee om mij aan te vallen. Hij had mij in 1901 Zweden gelaten, maar was zelf naar de Baltic Sea en Denemarken gespeeld . Gelukkig was zijn aanval erg voorspelbaar, dus makkelijk af te slaan, en kon ik met behulp van Nico Zweden houden.De rest van het spel ging het in het noorden zijn gangetje, zodat ik daar een center aan overhield aan het einde . Het was wel erg vermakelijk om Theo en Nico te horen onderhandelen. Ik kan iedereen aanraden om een keer te komen luisteren.

In het zuiden kreeg ik in 1904 Rein eindelijk aan mijn kant. Anton had teveel van he geprofiteerd, en dus kreeg hij dat door. Het jaar daarop was weer heel grappig, want als Anton een bondgenoot verliest wordt hij altijd boos, omdat dat zo dom is van zijn bondgenoot, en dat zorgt ook altijd voor leuke taferelen. Omdat Anton aan het einde geluk had (lees: 'goed speelde') won hij, en niet ik. Ondanks het feit dat ik niet won was het een leuke partij, en ik kom de volgende keer zeker weer ....

Ik wilde geen ranglijst invoeren, maar na tien partijen een einduitslag bekendmaken ,omdat ik van een aantal mensen altijd klachten hoor over ranglijsten. Ik zou dan bijvoorbeeld aan Gerrit Jan het systeem kunnen doorgeven, zodat fraude onmogelijk gemaakt wordt.
Anton wilde wel graag een ranglijst omdat hij aan kop staat, (op het moment...) dus ik zal nu een stukje ranglijst geven:
1) Anton Konings 20 CP Italy '05 1 partij gespeeld.

De volgende wedstrijd komt ergens in December (dat duurt nog een maand, Peter.) en dan zo tussen kerst en sinterklaas. Ik zal de datum in ieder geval doorgeven aan de redactie van de jm, en je kan natuurlijk altijd bellen of schrijven naar

Willem Mallon
Duindoornstraat 539
9741PV Groningen
050-773963

++

Het laatste nieuws, vers van de pers:

De volgende boer is op 15 december om 20.00 in de Walrus.

Opgeven bij Willem Mallon.

++

Een Voorronde Verslag :

Er zijn zo van de keren dat je verschrikkelijke spijt hebt van een besluit dat op zich toch heel verstandig genoemd mag worden. Ik heb nu spijt. Spijt als haren op hoofd, benen en waar al niet. Ik ben niet naar de voorronde geweest. Ik heb dus de prachtige show die daar onder regie van Albrecht Dekker ten beste is gegeven helemaal gemist. Ik baal dus.
Zeikers zeuren altijd over de hobby, dat-ie verziekt is en dat vroeger alles beter was. Nou, me rug op! Níéts was vroeger óóit beter, dat is alleen maar het happerende geheugen van seniele ouwe lullen. En verziekt is prima, dan is-ie tenminste niet dood. Zelfs de kwaliteit van de schandalen gaat omhoog! Ik was er niet bij. Wat ik dus vertel bestaat uit vooroordelen en verzinsels. Je moet dit dus ook niet lezen.
De tweede dag besloot Albrecht dat-ie, onder veiligstelling van z'n eigen finale-plaats, liever een vriendje (Boudewijn, die overigens al een keer reserve was en dus enige aanspraken had) mee te nemen dan een willekeurig individu van het andere bord. Niets op tegen, als je macht hebt moet je die gebruiken en Diplomacy is nou eenmaal het smerigste spel aller tijden. Albrecht liet zijn partij vastlopen in een 4-way draw, geholpen door twee zwakke spelers die allang blij waren gedeeld eerste te zijn met 8 centers. So far, so good. Niets bizonders aan de hand, de gebruikelijke voorrondetaferelen. Als dit iemand niet bevalt dan sodemietert-ie toch gewoon op en gaat ergens voorde lol een potje Dippen? Mooi niet.
Op het andere bord liet Nico van Maarseveen onmiddelijk zien heel wat geleerd te hebben sinds hij wegliep uit boosheid over 'klef spel'. Hij gaf al z'n centers weg aan Marcel van Hoogstraten. In plaats van dat de andere spelers nu boos wegliepen besloten zij deze twee vieze glibbers de pas af te snijden. Albertus (ook al zo'n dubieus tiep) gaf op zijn beurt alles aan Anton Konings, met als twijfelachtige reden dat Anton het 'het meeste verdiende'. Dit alles gebeurde onder toeziend oog van de GM en de TM, die de tijd doden met hardop uitrekenen hoe de samenzweerders aan het andere bord (Ap en z'n makkers) nog in ultimo konden worden tegen gehouden.
Iedere weldenkend mens zal het met het volgende eens zijn : het is je goeie recht om te proberen iemand anders mee te nemen naar een finale, al was het alleen maar in de hoop dat-ie daar dan een gewillig slaafje zal zijn. Het is het goede recht van een zwakke speler om zich neer te leggen bij een gedeelde overwinning, zeker als je toch geen schijn van kans op een finale plaats hebt. Ieder weldenkend mens zal het ook hier mee eens zijn : centers aan een ander geven waardoor hij wel en jij niet in de finale komt is alleen geoorloofd als dat de enige manier is om een (sterk verlangde) sexuele tegenprestatie voor elkaar te krijgen. GMs en TMs dienen zich ten allen tijde van commentaar op lopende partijen te onthouden.
Ik hoop op de komende Spelgroepvergadering aanwezig te kunnen zijn, zelfs al moet ik daarvoor opnieuw contributie betalen. Ik zal dan de volgende voorstellen doen : Het bestuur schrijft Nico van Maarseveen een brief met het verzoek of-ie z'n domme gepekop nooit meer op een voorronde wil vertonen. Er gaat een waarschuwing uit naar Marcel en Albertus. Dennis Kooper wordt onmiddelijk gewipt als TM (is geen enkel probleem, de ene lul gaat en een ander neemt met plezier z'n plaats in) en Ron Huising wordt verboden ooit nog als GM te functioneren. Overigens allemaal voorstellen die spelnivo en -plezier ten goede komen.
En passant bewijst Ron Huising in z'n verslag in de JM ook nog hoe ontzettend dom hij wel niet is : hij merkt op dat bovenstaande toestanden nooit op een Amstrecht-sessie zouden voorkomen. Natuurlijk niet, lul! Daar wordt toch geen eindrangschikking à là voorronde opgemaakt. Dat je er je bek niet over kunt houden tijdens het GM-en is al triest genoeg maar dat je zelfs na afloop nog niet begrijpt waar het over ging is verschrikkelijk.
Albrecht bedankt! Ik hoop dat je kampioen wordt!

Stouthard

PYRAMIDE

Dan nu de antwoorden op de PYRAMIDE-vragen van de vorige keer.

I. De Gouden Gids was shirtsponsor van Feijenoord toen die club voor het laatst landskampioen werd ('83? '84?)

II. 6 januari 1951.

III. The world according to Garp (trouwens ook verfilmd).

IV. Hun voornamen zijn Judith, Zsofia en Zsuzsa en de club HSG. Overigens heten de vader en moeder resp. Laszlo en Klara.

V. $V = 1/6 \times phi \times h \times (3 \times r1^2 + 3 \times r2^2 + h^2)$
Dat wordt dus (rekenmachine) 16,2 kubieke km.

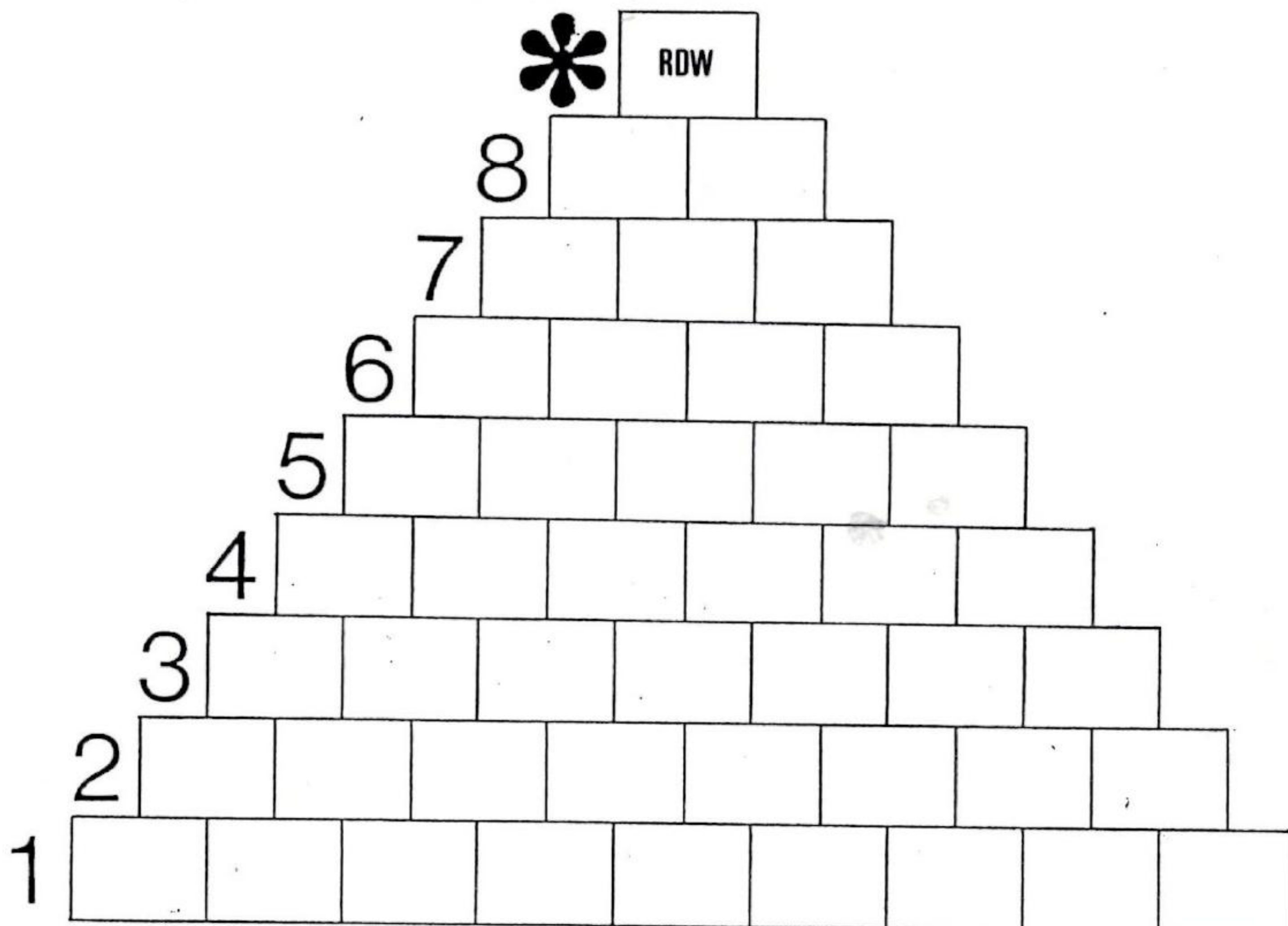
VI. Cornelis Richard Anton van Bommel. (geen familie) Hij is ook nog bisschop van Luik geweest.

VII. Jos Brink, Hennie Huisman en Gerrit-Jan Hondelink. Het is twijfelachtig of Gijs van Aardenne ook bij dit rijtje zou passen.

VIII. De enige die in het Euwe-tijdperk (1921-1954) Nederlands kampioen schaken is geweest (behalve Euwe zelf natuurlijk) was Landau in 1936. Euwe was toen net bezig met wereldkampioen zijn.

Bonus: 42

De Pyramide ziet er nu als volgt uit:

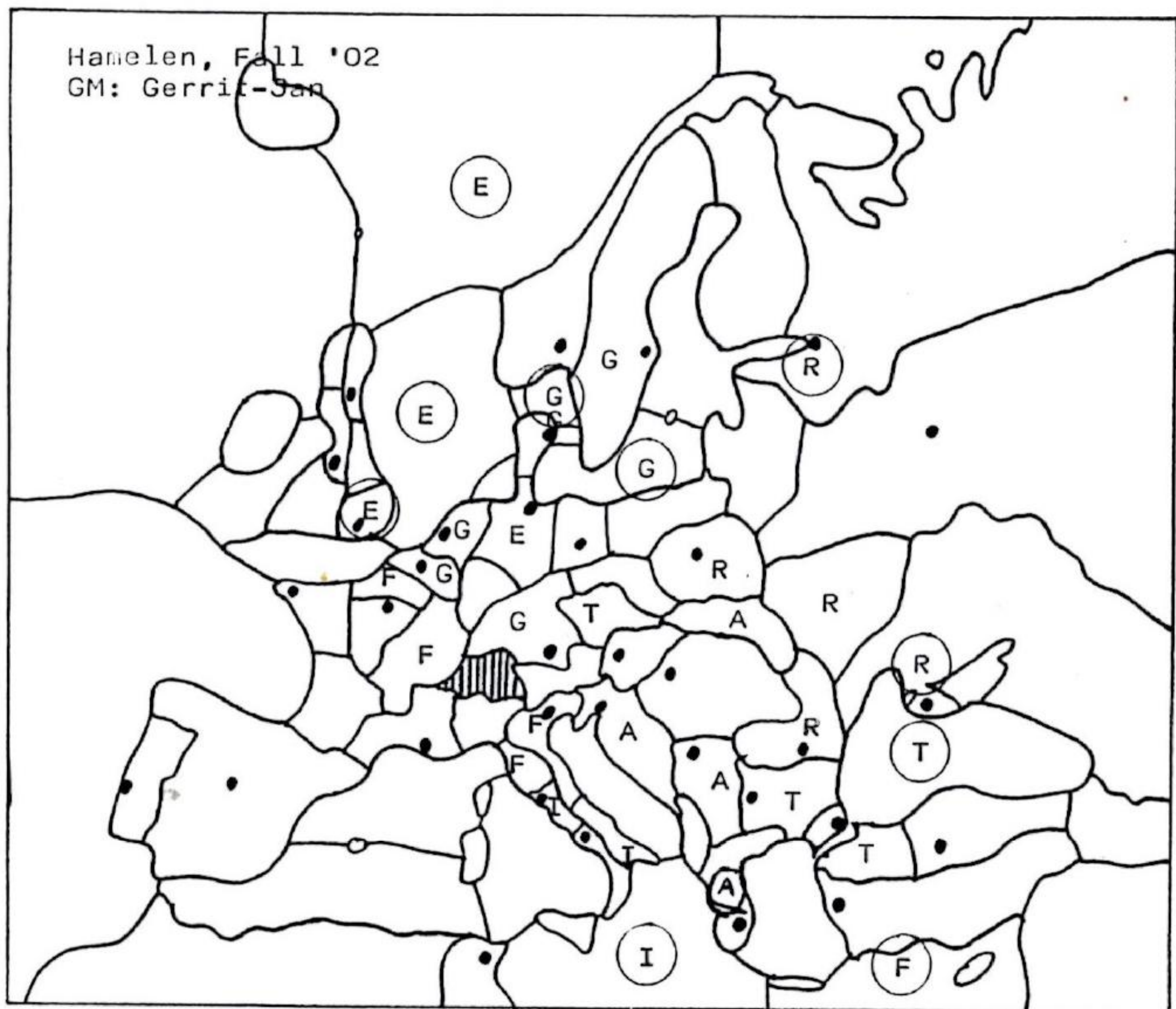


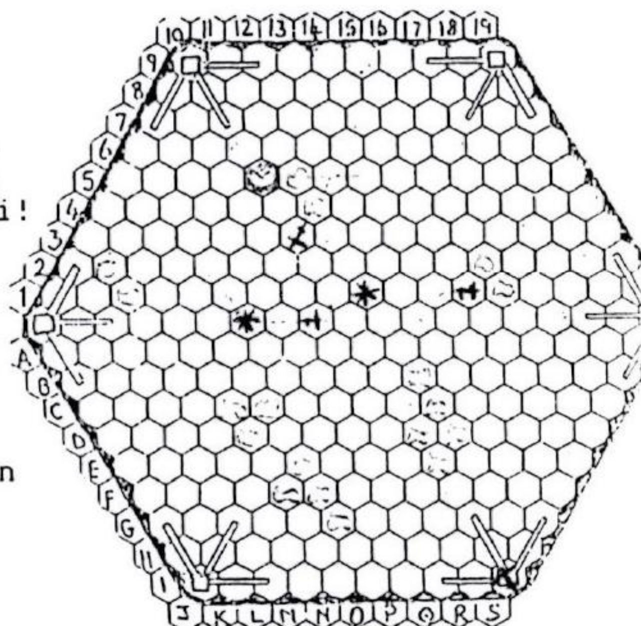
Bij Hamelen is een probleem ontstaan. Nico van Maarseveen is uit dit spel weggelopen en is wat ons betreft hiermee voor de laatste keer weggelopen. Met andere woorden: Nico van M. wordt vanaf nu geweerd uit de Brutus.

Tegelijkertijd heeft Willem Moene gevraagd of ik voor hem een vervanger kon vinden, omdat hij dit spel om persoonlijke redenen niet voort kan zetten.

Ik heb dus twee vervangers nodig. Een voor Oostenrijk en een voor Turkije. Van Turkije is bekend dat hij een hopper heeft. De eigenschap van Oostenrijk is nog onbekend. Het liefst ga ik met dit spel door, omdat dit spel voor mij als GM het leukste spel is om te doen. Er gebeuren zulke maffe dingen, dat ik het zonde zou vinden als ik het moest stoppen. Wie stapt erin? Je doet er mij in ieder geval een lol mee.

Overigens in de vorige uitwerking zat een klein foutje. De Italiaanse eenheid in Gre wordt natuurlijk verdreven door de Oostenrijkse vloot uit de AEG. Het Italiaanse leger disbands.





Beurt 7, GM: Gerrit-Jan.

Deze beurt nemen wij afscheid van de onversaagde Baron von Munchhausen Zijn woorden benne groot, zijn daden bleven helaas beperkt. So long, Hansi!

Koster laat een mooie kans liggen om Elmer Fudd jr. uit te schakelen. Lafaard Mulder staat nog steeds op zijn eigen vliegveld te wachten. Hij vindt het weliswaar jammer dat ondertussen alle punten worden verdeeld, maar zolang hij op zijn vliegveld staat heb je tenminste geen kans dat hij van het bord afvliegt. Met zijn behendigheid is dat mooi meegenomen.

Opgetekend uit de mond van een voormalig VAK S-supporter van Feijenoord: "Trainer Pim Verbeek van Feijenoord belt Guus Hiddink. Hoe kan het nou dat het bij jullie, bij PSV allemaal zo goed gaat en bij ons zo zwaar klote. Ach, zegt Hiddink, ik laat ze iedere zaterdagmorgen tegen 11 pionnen voetballen en dan winnen ze met een nulletje of 26 en dan barsten ze zo van het zelfvertrouwen, dat ze de wedstrijden op hun sloffen winnen. Goh, zegt Pim, mag ik die truc ook toepassen? Dat mag, echter de volgende zaterdagmorgen een zenuwachtige Pim Verbeek aan de telefoon bij huize Hiddink. Wat moet je doen als de pionnen met 2-0 voorstaan?"

"Kom ik bij de Kuip, vraag ik om een kaartje voor Feijenoord-FC Twente, zegt die suppoost, dat kan, wanneer schikt het u?"

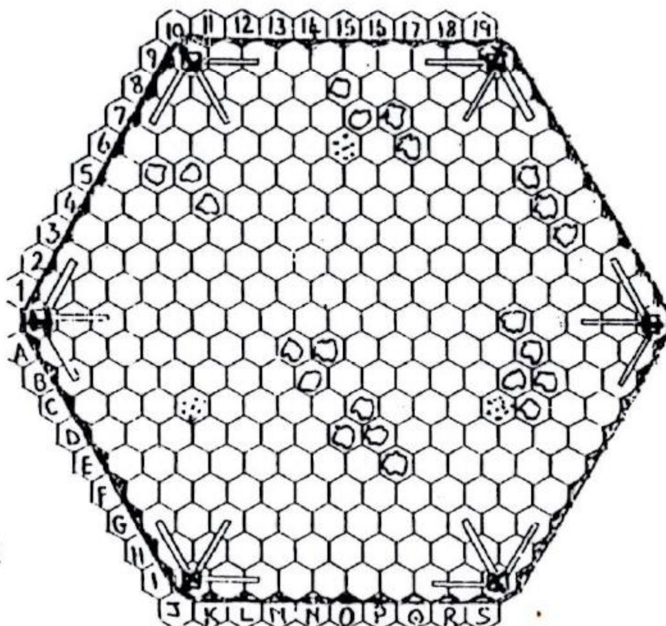
Ring	RS/F-L	A/F-A	A/F-A	F7	G8
Bomber (7 left)	A	A	O	I9	J10
Koster G. (0:14)	Ammo 6,	Damage	8		
Baron von Munchhausen	L	A	A	C10	B10
Zonneveld (0:-1)	Ammo 9,	CRASHHHH!!!!!			
Friar Tuck	LS/F-L,A	R/F-L	R	M14	N15
Pater (0:7)	Ammo 0,	Damage	11		
Fitzgeraldo	Remains	landed.		S1	
Mulder (16:0)	Ammo 16,	Damage	8		
Elmer Fudd jr.	R/F-A,L	L/F-A	A	G10	G9
Bomber (5 left)	A	A	O	J11	J10
Niezen (0:21)	Ammo 6,	Damage	2		

Press:

Tuck-Fitzi: Lafaard.
Baron von Munchhausen-AIR: Heb ik jullie dat verhaal wel eens verteld van die AAAHH, gorgel, mompel, mompel, diepe zucht, doodse stilte.
Engeltje von Munchhausen-AIR: Als jullie mijn verhalen niet leuk vonden, waarom hebben jullie dat dan niet meteen gezegd.

Beurt 0, GM: Lex Pater.

A1 : Peter Dols, Postbus 417, 6130 AK Sittard.
A10: Frank de Groot, Vaubanstraat 50, 6217 LK Maastricht
J19: Henk Revet, Hudsonstraat 8c, 1057 SJ Amsterdam, 020-169884
S19: Willem Mallon, adreswijziging zie United.
S10: Barthold Lichtenbeld, Cort v.d. Lindenlaan 14, 7521 AS Ensch
J1 : Hildo Krop, Utrechtsestraat 95 - 2, 1017 VK Amst 020-259507
GM : Lex Pater, Korvezeestraat 619, 2628 CV Delft, 015-610211.



Eindelijk is het er dan toch van gekomen. Na lang wachten is Sopwith dan eindelijk gestart. Maar daar staat tegenover dat jullie onze grote vriend Lex Pater als GM krijgen en dat is toch ook wat waard.
Sinds de roemloze aftocht van de Tanstaafl hebben we al geprobeerd Lex naar de Brutus te transfereren, maar op een of andere manier is het er nooit van gekomen. Ook deze keer dreigde er weer wat tussen te komen. Die nare Peter viel Lex Pater op een wel zeer achterbakse wijze aan in de Killing Fields. Gelukkig straalde ik (Gerrit-Jan) zoveel betrouwbaarheid uit, dat Lex toch bereid was zijn steentje aan de Brutus bij te dragen. Lex, kom in mijn armen!

P.S. De puntjes zijn de balloons, de kriebeltjes zijn de wolken.
Good hunting.

SOPWITH-BASIC RULES

"Sopwith" simulates WW1-aerial combat, with 6 players flying their planes over a hexagonal board made up of smaller hexes. Every turn the players need to give (unconditional) orders for 3 successive moves. Within each move all players first move simultaneously, then all fire simultaneously. A player wins the game when all the others are shot down or have crashed, unless the players decide in a draw.

1. Possible moves.

a) A plane must always point to a hexside and never to a hexcorner.
b) A plane can perform the following manoeuvres :

manoevre	code	result
ahead	A	plane moves 1 hex forward
left turn	L	plane turns 60dgr left and moves 1 hex forward
right turn	R	plane turns 60dgr right and moves 1 hex forward
left slip	LS	plane moves 1 hex left without turning
right slip	RS	plane moves 1 hex right without turning
no move	0	plane remains in its hex

c) Some notes:
Each manoeuvre (except 0) moves a plane one hex. It is not possible to turn without moving. With L and R a plane first turns and then moves forward. With LS and RS a plane moves but does not change its heading. A player may only order 0 in moves 2 and 3, but if he does not move in move 2, he may not move in move 3. Two (or more) planes may move to and occupy the same hex.

2. Takeoff and landing.

a)Each corner of the board represents one player's airfield with 3 runways each 2 hexes long.
b)If a player wishes to reload ammunition or repair damage he must land on his own airfield to do so.
c)A player who has landed may not take off again until the next turn by which time his plane will be fully reloaded.
d)A player who has landed on his own airfield may not fire nor may he be fired upon.
e)A player may not begin manoeuvring until he has taken off but he may fire during take off.
f)A player must always inform the GM when he wants to take off or land and must specify the runway he wishes to use.
g)The runways are coded Alfa-Beta-Gamma from left to right looking out of the cockpit as the player prepares to take off.

3. Firing.

a)A player can fire 16 bursts before needing to reload.
b)In each turn a player may fire up to 3 bursts;he may fire them all in one move or he may spread them out over the 3 moves.
c)Possible directions of fire are ahead(A),left(L) and right(R);so a player may always fire in any of the 3 forward directions.
d)If a player is firing more than one burst in one move,each burst must be in a different direction,so should he want to fire all his bursts in the same direction he will have to fire them in separate moves.

Het juiste moment, de juiste plaats



4. Damage.

a)A plane can withstand 12 points of damage.
b)When fired upon a plane will be damaged by a burst:

distance	damage
1 hex	4 damagepoints
2 hexes	3 damagepoints
3 hexes	2 damagepoints
4 hexes	1 damagepoint

c)When a burst can hit more then one plane then all are damaged.
e)A plane cannot damage another plane in the same hex.
d)For each complete turn on the ground 2 damagepoints can be made good,but only 8 points may be regained in this way.

5. Storm clouds.

a)On the board are several stormclouds which are all moved 1 hex in the same direction at the end of each turn by the GM.
b)A plane suffers 1 damagepoint for each move it is in a cloud and also at the end of a turn if a cloud moves over it.
c)A plane may not fire into or through a cloud,but it may fire out of a cloud into a clear hex.
d)A plane crashes when cloud-damage brings its total damage up to 12 damagepoints.

6. Aces.

a)When a player has acquired in one or more games a total of 40 or more victorypoints he becomes an ace at the end of the game.
b)Any plane an ace hits takes one ectra damagepoint,however the maximum range is unchanged even for an ace.
c)The ImmelmanTurn (I) is avaible to an ace:the plane moves 1 hex forward and then turns 180dgr to face back the way it came.

d)The victorypoints are earned according to the table:

Victorypoints-table	player wins*	enemy pl. loses
Hits made on enemy plane	1vp	-
Enemy plane shot down	5vp	5vp
Enemy ace shot down	10vp	10vp

*note:If several players can claim the same victory,the points are divided with the fractions rounded up.If a player crashes he loses points according to the table.

7.Orders and postal rules.

a)A set of orders should contain the instructions for each of the 3 moves:move 1:A,fire R;move 2:A,fire A+L;move3:LS,fire -.
b)Ambiguos or unclear instructions will be centralised by the GM (i.e.: A,fire -).
c)Should a player NMR then his plane will continue to fly straight ahead while a landed plane will take off from runway Beta.
d)Reports like A-fire A* indicates that a player scored a hit,but A-fire A indicates that the player received a hit.
f)A player crashes when he reaches (by whatever process) the edge of the board.
g)All crashes (by whatever process) are credited as victories to the eventual winner(s) of the game.
h)Discussions between the players are encouraged and Press will normally be welcome.



SOPWITH-BALLOON RULES

The destruction of the numerous observation balloons was one of the tasks of the WW1-fighters,which proved a most difficult job.Concentrated anti-aircraft fire which made it decidedly unhealthy.

1)Ballons have fixed positions on the gamefield and remain in those positions until destroyed:they can withstand 12 damage-points.
2)Destruction of a balloon earns 5 victorypoints,but no points are awarded for damage to a balloon.
3)Due to AA-fire a player crashes when his plane enters a hex with an undestroyed balloon.The crashing inflicts 5 damagepoints to the balloon.
4)Balloons are affected by stormclouds the same way as planes.The destuction of a balloon by a stormcloud gives the last player who shot at it,the vp's.
5)A plane may shoot 'through' a balloon at an enemy plane only if ordered so.The balloon receives half damage of the same fire.
6)All other basic rules apply and the main task of every player remains the downing of the other players.

by P.Stolk and L.Pater

SOPWITH-ADVANCED ACERULES

Within the framework of the basic rules, it is allowed to play a game based on a scenario. Due to the Scenario Special Rules (SSR) players earn victorypoints quicker compared to the basic game, hence the Advanced Ace-rules:

Victorypoints-table	player wins*	enemy pl. loses
unless specified otherwise, for each damagepoint on a SSR-target	-	-
unless specified otherwise, for destroying a SSR-target	5vp	(5vp)
for each damagepoint made on an enemy player	1vp	-
for shooting down a non-ace player	5vp	5vp
for shooting down a 20-39vp ace	5vp	10vp
for shooting down a 40-59vp ace	10vp	15vp
for shooting down a 60-79vp ace	10vp	20vp
for shooting down a 80-99vp ace	15vp	25vp
etc	etc	etc

*note: If more players can claim a victory, then the points are divided among them, with the fractions rounded up. If a player crashes, he loses points according to the table above, but the winner of the game wins only 5vp.

VP	Ace-abilities (cumulative)*.
20+	Twin machineguns: any target within normal range receives 1 extra damagepoint when hit.
40+	Immelmanturn (IT): a plane moves 1 hex forward and then turns 180dgr.
60+	Split-S (SL or SR): a plane turns 120dgr left or right and then moves 1 hex forward.
80+	Looping (LO): a plane moves 1 hex backwards to face its starting hex.
100+	Ace of aces: a target at range 5 receives 1 damagepoint; the player can fire 20 bursts instead of 16.

*note: In the first move of a turn, it is not allowed to perform an IT, SL, SR or a LO.

Datum : 07/10/88.

		00	01	02	03	04	05	06	07	CP
Oostenrijk	Nico van Maarseveen	3	5	5	5	5	6	7	7	12
Engeland	Paul Dupuis	3	5	6	4	2	2	2	1	3
Frankrijk	Michel Vogelpoel	3	5	5	6	8	10	10	13	25
Duitsland	Wim van Ekeris	3	5	5	6	7	5	4	2	6
Italië	Maarten Bodlaender	3	4	5	4	5	4	4	4	9
Rusland	Willem Mallon	4	5	4	4	2	1	1	1	3
Turkije	Albertus Koster	3	4	4	5	5	6	6	6	11
	+ --->	22	33	34	34	34	34	34	34	69

Datum : 08/10/88.

		00	01	02	03	04	05	06	07	CP
Oostenrijk	Alex de Wit	3	5	6	6	6	8	8	8	18
Engeland	Michel Vogelpoel	3	5	3	4	3	2	-	-	0
Frankrijk	Wim van Ekeris	3	4	5	5	6	6	8	8	18
Duitsland	Boudewijn van Schalkwijk	3	4	6	6	7	8	8	8	18
Italië	Paul Dupuis	3	5	5	4	4	3	2	2	6
Rusland	Reyn van de Mey	4	5	5	4	2	-	-	-	0
Turkije	Albrecht Dekker	3	4	4	5	6	7	8	8	18
	+ --->	22	32	34	34	34	34	34	34	78

1 - 2	Albrecht Dekker	Dui-20	Tur-18	38
2 - 7	Anton Konings	Rus-12	Dui-25	37
3 - 5	Boudewijn van Schalkwijk	Oos-17	Dui-18	35
4 - 4	Marcel van Hoogstraten	Eng-17	Ita-17	34
5 - 1	Michel Vogelpoel	Fra-25	Eng-0	25
6 - 10	Wim van Ekeris	Dui-6	Fra-18	24
7 - 11	Alex de Wit	Ita-3	Oos-18	21
8 - 6	Nico van Maarseveen	Oos-12	Tur-8	20
9 - 8	Albertus Koster	Tur-11	Fra-9	20
10 - 3	Erno Eekelschot	Tur-17	Eng-0	17
11 - 9	Maarten Bodlaender	Ita-9	Rus-6	15
12 - 12	Paul Dupuis	Eng-3	Ita-6	9
13 - 13	Willem Mallon	Rus-3	Oos-0	3
14 - 14	Reyn van de Mey	Fra-0	Rus-0	0

		00	01	02	03	04	05	06	07	CP
Oostenrijk	Boudewijn van Schalkwijk	3	5	4	5	5	6	6	7	17
Engeland	Marcel van Hoogstraten	3	5	6	6	6	6	7	7	17
Frankrijk	Reyn van de Mey	3	4	4	2	-	-	-	-	0
Duitsland	Albrecht Dekker	3	5	6	6	8	6	7	8	20
Italië	Alex de Wit	3	4	4	5	4	3	2	1	3
Rusland	Anton Konings	4	6	5	5	5	6	5	4	12
Turkije	Erno Eekelschot	3	4	5	5	6	7	7	7	17
	+ --->	22	33	34	34	34	34	34	34	86

		00	01	02	03	04	05	06	07	CP
Oostenrijk	Willem Mallon	3	5	5	3	1	-	-	-	0
Engeland	Erno Eekelschot	3	4	5	5	4	3	2	-	0
Frankrijk	Albertus Koster	3	5	5	5	5	5	5	4	9
Duitsland	Anton Konings	3	5	7	7	8	8	10	13	25
Italië	Marcel van Hoogstraten	3	4	5	5	6	7	7	12	17
Rusland	Maarten Bodlaender	4	4	2	4	4	3	2	2	6
Turkije	Nico van Maarseveen	3	4	5	5	6	8	8	3	8

Fall'11: Nico Viet takes it all.

AUS (Anarchy: Maurice de Volder): A Tri xxx, A Ser xxx(disbands).
FRA (Nico Viet) : A Ven S F TYS-Rom, F TYS-Rom, F NWS-Nor, F NTH-Den,
A Hol-Kie, A Ruh S A Hol-Kie, A Mun-Ber, A Tyr-Mun, A Bur S A Tyr-Mun, F Nap-ION, F LYO-WMS, F ENC-MAO, A Pic-Bel en F StPet nc xxx.
GER (Meine van Veen) : Anarchy, F Swe, A Kie disbands en F SKA.
ITA (Anarchy: Jan Weijers) : A Rom xxx (disbands), Exit 1912!!
RUS (Kees Kijne) : A Mos S F Sev xxx, F Sev S A Rum xxx, A Sil-Ber, A Boh-Mun, A Gal S A Rum xxx, A Vie S (A) A Tri xxx en A Rum S (A) A Ser xxx.
TUR (Alte de Boer) : A Alb S A Bul-Ser, A Bul-Ser, F AEG-Bul sc, F Arm-BLA en F BLA-Rum.

ADJUSTMENTS:

AUS (2 -1= 1): Tri, Ser
FRA (15+3 =18): Home, Spa, Por, Lon, Edi, Tun, Lpl
Bel, Mun, Hol, StPet, Ven, Nap
+Kie, +Den, +Rom
GER (4 -2= 2): Ber, -Kie, -Den, Swe
ITA (1 -1= 0): -Rom, EXIT 1912!!
RUS (7 = 7): Mos, Sev, War, Bud, Rum, Vie, Nor
TUR (5+1 = 6): Home, Gre, Bul, +Ser

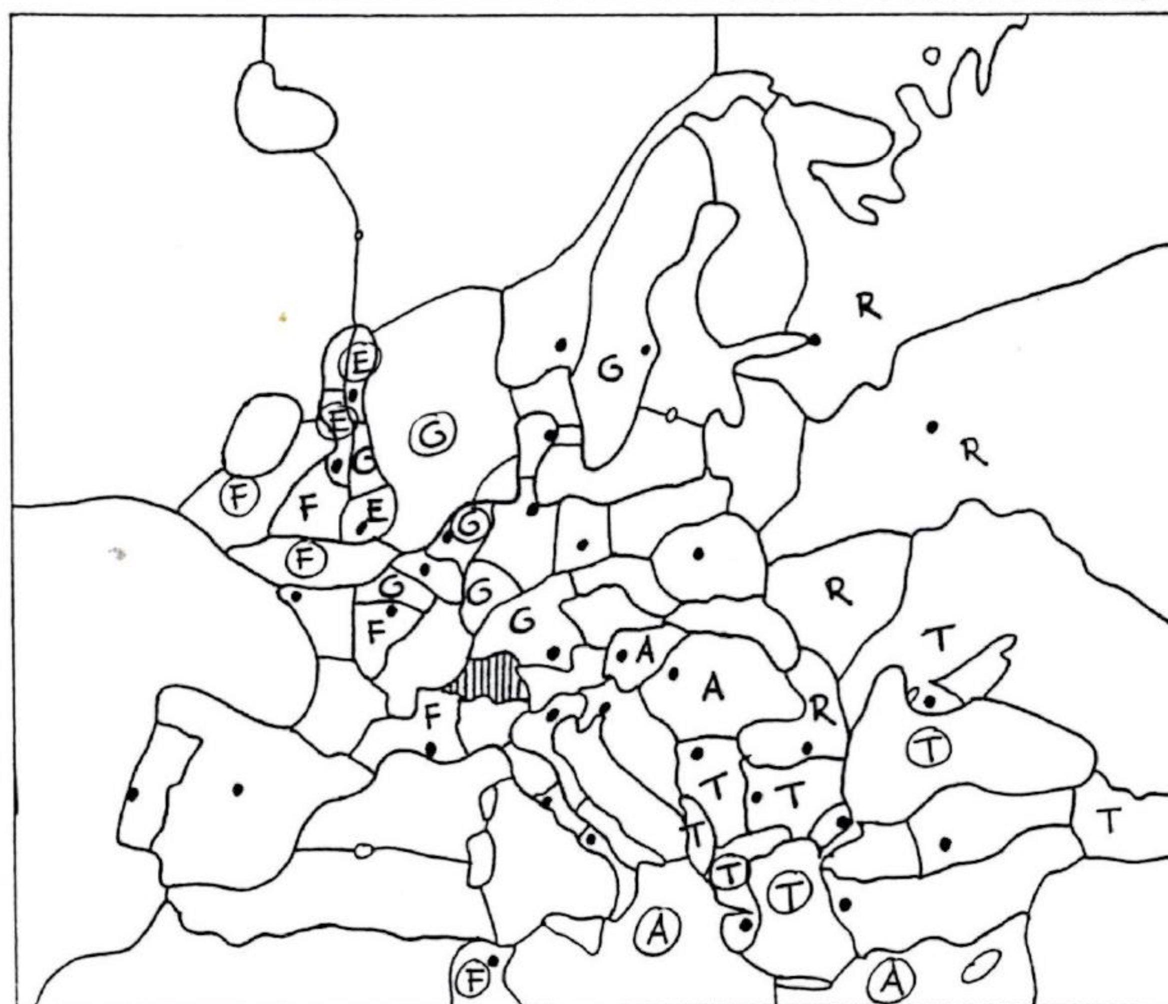
FINAL CLASSIFICATION:

1.	Frankrijk	18	Nico Viet
2.	Rusland	7	Kees Kijne
3.	Turkije	6	Alte de Boer
4.	Duitsland	2	Meine van Veen (Anarchy 1912)
5.	Oostenrijk	1	Maurice de Volder (Anarchy)
6.	Italie	0	Jan Weijers (Anarchy)
7.	Engeland	0	Paul van Leijen (Ineke Hutten/Rein vd Meij)

PRESS:

Alte-Nico: Gefeliciteerd met je verdiende overwinning. Jij was eigenlijk de enige diplomacy speler in dit spel, jammer genoeg.
GM-Nico: Goed gedaan jochie!
GM-Alte: Je overdrijft. Buiten dat, nog gefeliciteerd met het veroveren van Servie. Ik vond het iets heel heroisch hebben.
Rus-Tur: Het ene zeggen en het andere doen.
Rus-Tur: Waar vochten we ook al weer om? Een aanvoergebied! Leuk voor Frankrijk.
GM-Tur: Ik wil ook jou de kans geven een end statement in te leveren. Van de Rus en de Fransman heb ik die al.

DIPLOMACY HERENLEED



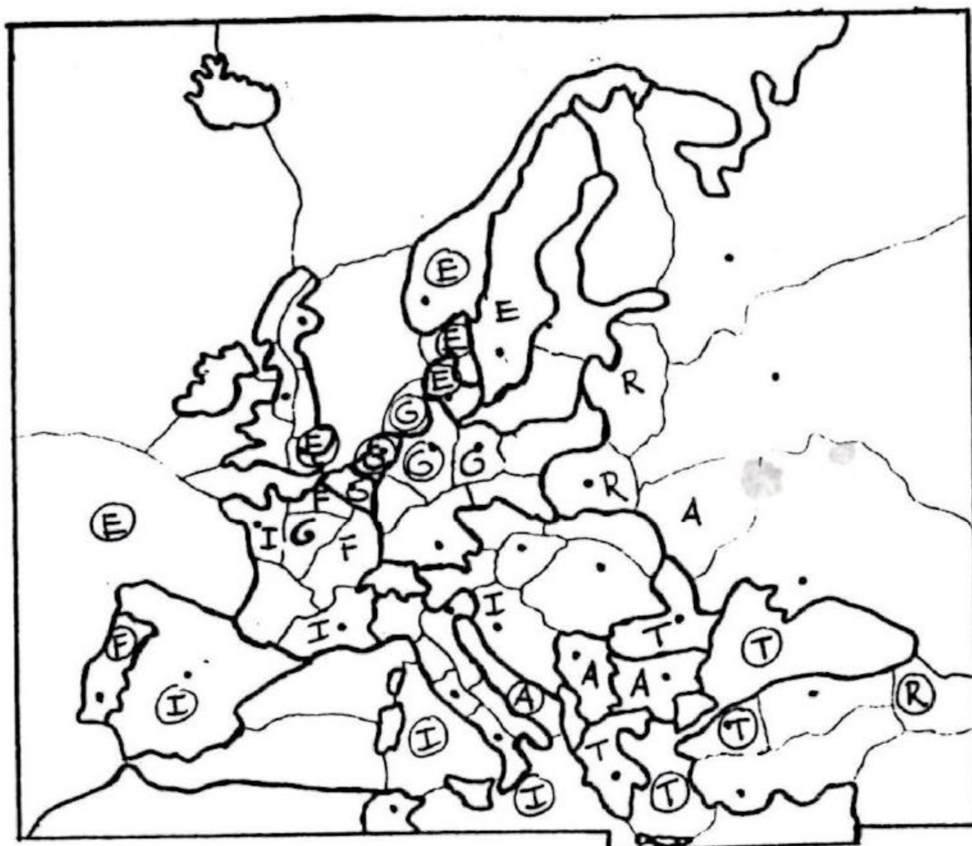
SPRAKELOOS

Spring'05: Italie is eraf, een nieuw slachtoffer is snel gevonden. Maar over wie dat is zullen de meningen wel verdeeld zijn.

AUS (Rein van der Meij)	: Tri-Bud, A Vie S A Tri-Bud, A Alb-Ser (disbands, NRO), F ION-EMS, F ADS-ION.
ENG (Ronald Ernens)	: A Lon xxx, F Edi xxx, F Yor xxx (NSU) F Lpl NMR.
FRA (Barthold Lichtenbelt)	: F IRS S A Bre-Wal, A Bre-Wal, F ENC C A Bre-Wal, A Par-Bur, A Mar-Bur, F Tun S (A) F ADS-ION.
GER (Albertus Koster)	: F NTH C A Den-Yor, A Den-Yor, A Boh-Mun, A Bel-Pic, A Ruh-Bur, A Swe S (R) A Nor-Swe (NSO), F Hol S F NTH xxx.
RUS (Auke Stegink)	: A Nor-StPet, A Ukr S A Gal-Rum, A Mos S F Sev xxx, A Gal-Rum, F Sev S A Gal-Rum (disbands, NRO).
TUR (Rene de Winter)	: F Gre S A Ser-Alb, F AEG S F Gre xxx, F BLA S A Rum-Sev, A Arm S A Rum-Sev, A Rum-Sev, A Con-Bul, A Ser-Alb, A Bud-Tri (retr Ser).

Press:

TUR-FRA: Hm, een blonde turkse buikdanseres... Toch geen familie van je?
TUR-PM: Dank je, heel attent van je!
RUS-AUS: Job tvamanoi, spasebow tovarich.
RUS-FRA: Doe wat!!



Spring'05: Het ware knokken is begonnen. Het begint nu echt een aardige puinhoop te worden. Ook de Rus probeert nog een bijdrage te leveren.

AUS: A Gal-Ukr, A Rum S A Ser-Bul (disbands, NRO), A Tri-Ser, A Ser-Bul, F Alb-ADR.
ENG: F NTH-SKA, F Lon-NTH, F MAO-WMS, F Nor S F NTH-SKA, A Swe S F BAL-Den, F BAL-Den.
FRA: A Pic S A Bel-Bur, A Bel-Bur, F Por-Spa nc.
GER: F SKA S F HEL-NTH (retr Hol), F Den S F HEL-NTH (retr Kie), F HEL-NTH, A Hol-Bel, A Par S (I) A Gas-Bre, A Ber xxx.
ITA: A Gas-Bre, F WMS-Spa sc, A Mar S F WMS-Spa sc, F TYS-WMS, A Ven-Tri, F ION xxx.
RUS: Anarchy, A Liv xxx, A War xxx, F Arm xxx.
TUR: F BLA S A Bul-Rum, F Ank-Con, F AEG S A Gre xxx, A Bul-Rum, A Gre xxx.

Press:

GM-RUS: Je bent in anarchy, hetgeen inhoudt dat je uit het spel ligt en dus geen zetten meer hoeft in te sturen, dit vanwege twee opeenvolgende NMR's.
ENG-GER: Ik ben meer dan tevreden als je een vloot breekt! Er zijn andere mogelijkheden!
GER-ENG: Bla,bla, zolang jij op mij inhakt moet ik Ita wel helpen. Ik pak ook liever Franse of Russische supplies. Maar het is nog niet te laat...
ITA-ENG: Goed idee. Ik steun ja ook wel in de MAO, dan komt die Rus er zeker niet door.
GER-ITA: Lul niet zo dom, kom liever eens met een constructief plan.

Vain Rats Ratjetoe

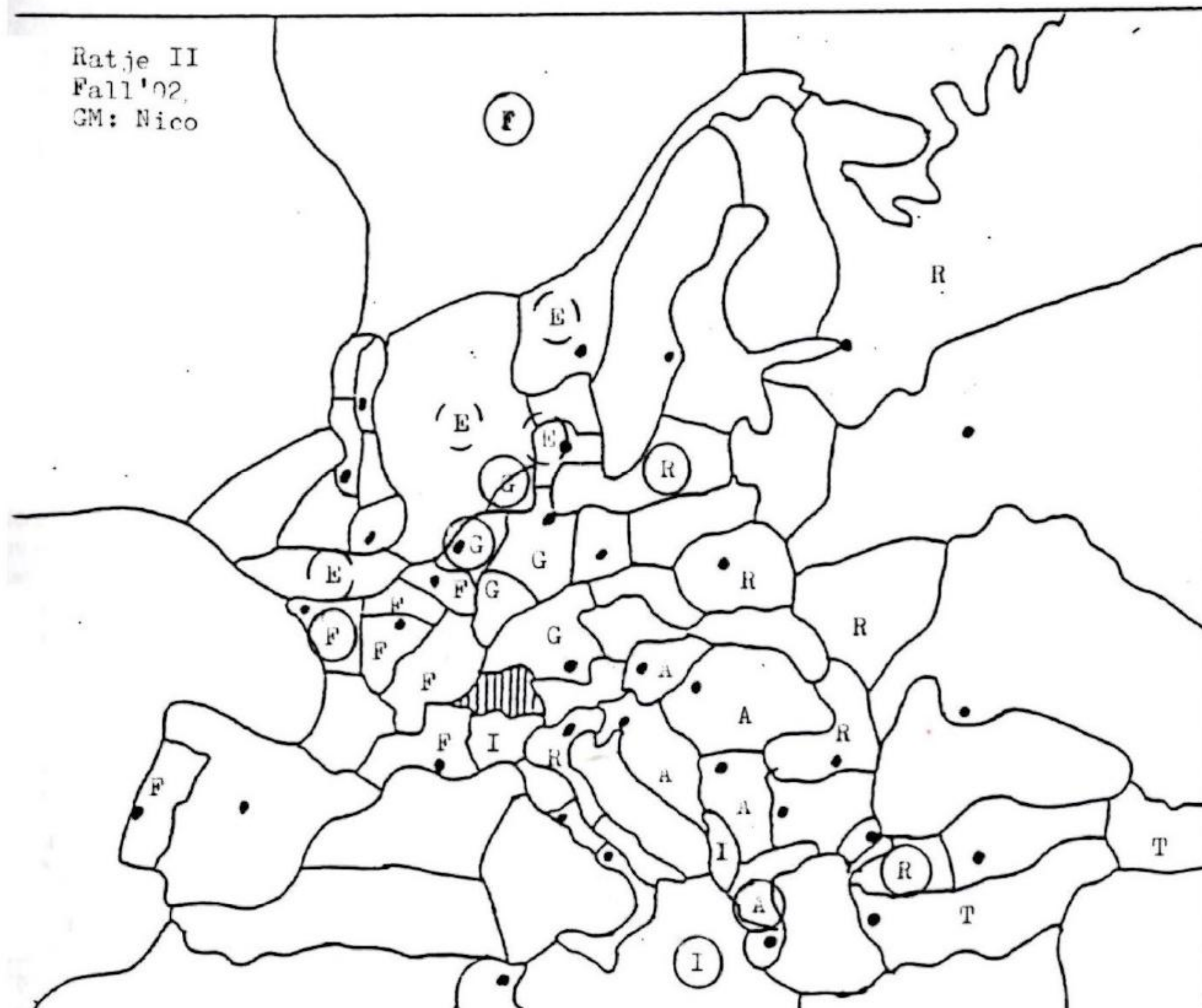
Fall '02: Franse schepen voor de noorse kust, russen in Italië, Bulgarije neutraal. Nu alleen nog hyperspace-jokers en de choas is compleet.

AUS (Barthold) : A Vie-Tri, A Bud S A Vie-Tri, xxSexxSxxxFxGre999* (sorry)
A Ser S F Gre xxx (NSO), F Gre-Bul(sc)
ENG (Rein vd Meij) : U Bar-Nor, U Ska-Den, U NTH S U Ska- Den, U ENC S (F) A Pic-Bel
FRA (Albertus) : A Por xxx, A Mar xxx, A Pic-Bel, A Bre-Pic, EXNAOXNWSX, (oeps) F NAO-NWS, A Bur S / Pic-Bel
GER (Frank de Groot): A Hol S A Bel xxx, A Bel S F Hol xxx,(retr. Ruh), F Den S A Swe xxx (retr. Hel), A Swe S F Den xxx, A Mun-Ber, A Kie-Ber
ITA (Richard V.i.h.): A Tun-Gre, F ION C A Tun-Gre, F AEG S (T) A Ank-Con (NSU), A Pie-Ven, A Tri-Alb
RUS (Gerrit-Jan) : A Rum-Sev, A Ukr-Sev, F Con-Bul(sc), F BAL-Swe, 45$££? (ahum) A Stp S F BAL-Nor,(NSO), A Ven xxx
TUR (Willem Mallon) ; A ARM-Sev, A Smy-Con

met als gevolg:

AUS (4+2-1=5): Vie, Ser, Gre, +Tri, +Bud, -Rum : +A Vie
ENG (4+1 =5): Home, Nor, +Den : NBO, 1 short
FRA (4+2 =6): Home, Spa, +Por, +Bel : +A Par, +F Bre
GER (6+1-2=5): Home, Hol, -Den, +Swe, -Bel : -A Swe
ITA (5 -2=3): Rom, Nap, Tun, -Ven, -Tri : -A Tun, -F AEG
RUS (6+2-1=7): Home, Con, +Ven, +Rum, -Bud : +A War
TUR (2 =2): Ank, Smy : —

GM : Let op, de duitse eenheden zijn een paar maal verkeerd genoteerd of ingetekend. Er staan nu dus vloten in Hol en Hel, de rest zijn legers.
GER-FRA: Dat aanbod betreffende die defensive armies was uiteraard voor jou bedoeld en is nog steeds van kracht.
GER-RUS: Noem je dat een schandpaal? Het leek meer op een ledenlijst.
RUS-GM : Nee, en ook geen wc-papier.
GM -RUS: Jij neemt toch altijd Voetbl Internationals mee naar het toilet?
RUS-ITA: Tja, had je me maar niet moeten evil-eyen.



ANONIEM DIPLOMACY SPRAKELOOS

Fall'02: Rus en Tur wisselen Rum tegen Gal, Italie haalt het klassieke en nog altijd mooie convooi naar Syrie uit de kast.

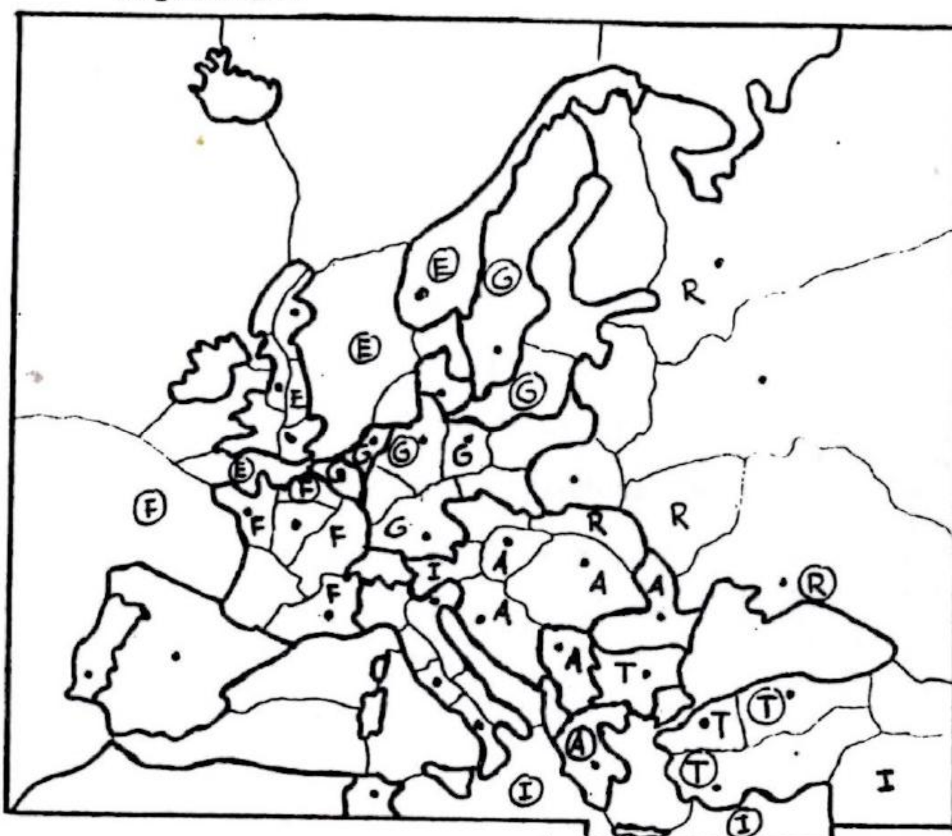
AUS: A Gal-Rum, A Bud S A Gal-Rum, A Ser S A Gal-Rum,
A Alb-Tri, F Gre-Bul sc.
ENG: F Swe S (R) F GOB-Swe (NSU), F ENC S (F) A Gas-Bre,
F NTH-Den, A Wal-Yor.
FRA: F MAO-Bre, F Pic S A Bur-Bel, A Gas-Bre, A Mar-Bur,
A Bur-Bel.
GER: A Hol S A Bel xxx, A Bel xxx, A Mun-Bur,
F BAL-Den, F Swe S F BAL-Den.
ITA: A Ven-Tyr, F ION C A Tun-Syr, F EMS C A Tun-Syr, A Tun-Syr.
RUS: A War-Gal, F Sev-BLA, A Liv-StPet,
F GOB-Swe, A Rum S A (T) Bul-Ser (retr. Ukr).
TUR: A Bul-Ser, A Con-Bul, F Ank-BLA,
F Smy S (I) F EMS-AEG (NSO).

ADJUSTMENTS:

```
AUS: (5+1  =6): Home, Ser, Gre, +Rum          + A Vie
ENG: (4    =4): Home, Nor
FRA: (5    =5): Home, Spa, Por
GER: (5+2  =7): Home, Den, Hol, +Bel, +Swe    + F Kie, + A Ber
ITA: (4    =4): Home, Tun
RUS: (5  -1=4): Home, -Rum                    - F GOB (FFH)
TUR: (4    =4): Home, Bul
```

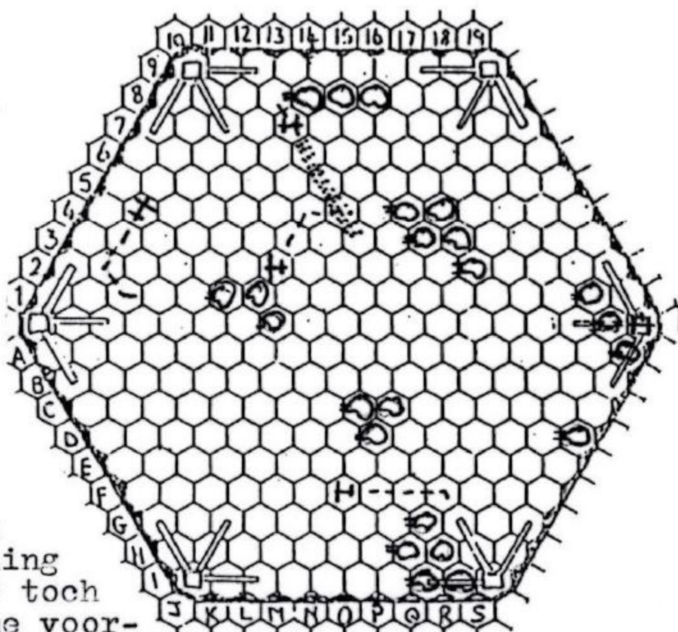
PRESS:

AUS-ITA: Laten we Tri en Ven nu ontruimen, dat bespaart een hoop achterdocht.
TUR-RUS: Graag.
TUR-ITA: Je kan nu gratis de AEG in; als je met de goede gaat, steun ik je ook nog.
TUR-ENG: Natuurlijk mag jij ook naar Gre.
TUR-(World-Ita): Kan iemand wat aan die Italiaan doen? Hij is erg opdringerig.
GM-Tur : Opdringerig? Moh...
Brunp-Oierrw: Eortei lb sijna acha. Tlb Sub redreigw dordz tai Im Kuk nappem, naas rteum nd ijai nh nen tajaab Reierei no. Nkei? Es knad pa enderc eoden siet.
Gdkopp-Ksowpw: Hdeeoe en mkoih hhss mjji kjjo zaq wnene, dfbf swqa poide nc? Gqwe!
RUS-GER: Osters Vaxjo Knackerbrod?? (Red: Hier en daar een streepje en een accentje)
ENG-World: eiW tid tseel si keg.
ENG-World: En wie niet, ook.
ENG-RUS: Ik Den, jij Swe?
ENG-GM : Zie, dit spel is te moeilijk voor Appie (Hendrix?).
RUS-TUR: Samenwerking met je Russische vriendje Bruintje Beer lijkt je enige keuze!!
RUS-ITA: Pak Tri dan toch, zak hooi!!
RUS-AUS: Pak Ven dan toch, zak hooi!!
ITA-GER: Je bent inderdaad groot genoeg, maar hoe oud ben jij eigenlijk?



SOPWITH ASHLEY RHODES

Beurt IO, GM: Peter Mulder.

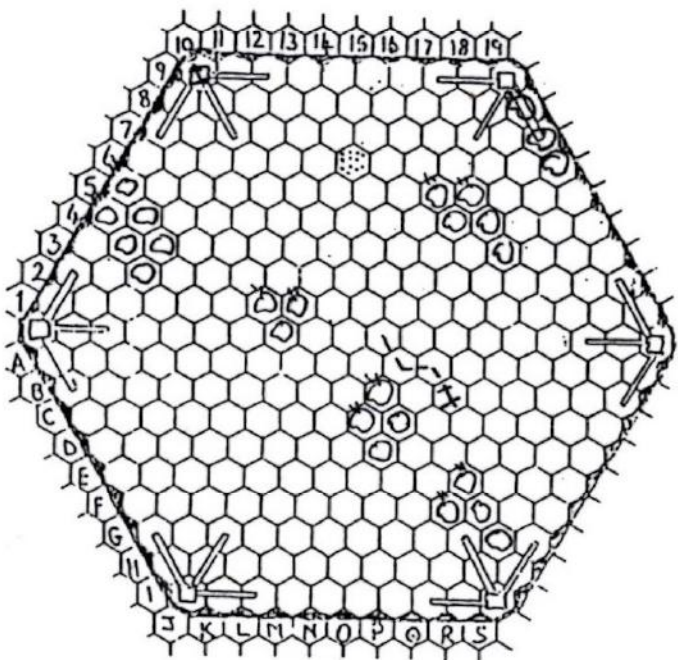


Laat ik beginnen met de bijna traditionele GM-fout. Lex had de afgelopen beurt geen NMR, foutje van de PTT, en bleef heel laf op zijn vliegveldje staan. Ook deze beurt is het wat triest (Triëst voor Lex) gesteld in het luchtruim. Het lijkt wel of iedereen probeert een zo'n goed mogelijk plekje te krijgen. Misschien dus in beurt II wat meer actie.
Hmmm,nu zit ik toch met een klein probleem want het is de bedoeling dat ik twee bladzijden met Sopwith vul, zodat daar in Rotterdam rekening mee gehouden kan worden. Nu ik het toch over de eindredactie heb, ik kan me voorstellen dat menigeen het wat lang vindt duren voordat er een nieuwe BRUTUS in de brievenbus rolt. Ongetwijfeld heeft Gerrit-Jan hier ook al wat over gezegd in zijn editorial, maar daar wil ik toch nog even wat aan toevoegen. Het mag duidelijk zijn dat nu GJ en Hilde in Rotterdam wonen, de organisatie een stuk moeilijker ligt. Eerst dienen GJ en ik United uit te werken, waar ongeveer een weekend tijd in zit. Dan moet Hilde een weekend naar Groningen komen om de BRUTUS in elkaar te draaien. Nou liggen de tijden bij mij niet echt moeilijk, als ik tenminste niet op vakantie ben, maar voor Hilde en GJ ligt dit al een stuk problematischer. Tenslotte hebben die tegenwoordig vaste werktijden. Desalniettemin duurt het deze keer ontstellend lang. Onze excuses en hopelijk ligt hij de volgende keer wat sneller in de bus. De streefdatum is ongeveer drie à vier weken na de deadline.
Goed, wat heb ik nog meer te melden. Verbazingwekkend hoe snel je kan typen, met één vinger, als je vlotte muziek hebt opstaan. John Adams overigens. Bij deze wil ik iedereen nog even bedanken die mij een kaart heeft gestuurd. De mooiste kaart die ik binnen kreeg was van Rob v W. Rob schrijft, zoals iedereen nu wel weet, prachtige verhalen. Ook deze keer was dat bijzonder leuk, maar het meeste plezier had ik wel van zijn onderschrift. Hij ondertekent namelijk met Rob 'de bril', ongetwijfeld ook een herkenningspunt voor de mensen die niet vaak met Rob in contact zijn geweest. Ik heb echter de eer gehad op Rob een feest van mij mee te maken, en hij heeft daar zo'n indruk achtergelaten dat veel van mijn vrienden het nu nog over die memorabele avond hebben en de naam Rob bij iedereen wel een glimlach of een huivering teweeg brengt. Ivo, die tegenwoordig de voorkant van de BRUTUS maakt, werd publiekelijk voor sexmaniak uitgescholden door Rob. Op een feestje waar Ivo ook niet veel mensen kende, maar wel veel mooie vrouwen zag, was dat natuurlijk geen geweldige binnenkomst. Ik geloof dat Ivo nog steeds op wraak zint.

		Move I	Move 2	Move 3	Hex.	Hexfac.
Finchhunter		L	LS	LS	G9	F8
Peter	(0:33)	ammo 4	dam 8			
CTIB		R	R	A	B6	B7
Gerrit-Jan	(0:5)	ammo Io	dam 8			
De Ruyter		RS/F-R	O/F-R	O/F-R	EI2	FI3
Kees	(0:4)	ammo -	dam 7			
Friar Tuck		remains landed.			SI9	
Lex	(0:II)	ammo I6	dam II			
Woodstock		L	A	A	M7	L6
Paul	(0:II)	ammo I6	dam 8			

SOPWITH ACTION

Wat valt er te zeggen? Het wachten is op Pieter, maar het lijkt wel of hij aan de grond vastgespijkerd zit. Zelfs geen persberichtjes meer. Kortom, tijd voor een winterslaap en wachten op de lente want dan vliegen alle vogels weer. Zelfs Pieter.



		Move I	Move 2	Move 3	Hex.	Hexfac.
Burymore		ammo I6	dam 6		AIO	
Pieter	(4I:68)	remains landed.				
IKE		A	L	R	NI2	OI2
Bart	(0:9)	ammo 8	dam 7			

press:
Kit-Burymore: Radio-silence? Of is je gewoon in de reparatie?
GM-Kit: Ik denk dat Pieter bang is geworden na al die onnavolgbare acties van jou.

ANNO DOMINI 1240

Jan-Maarten (Spanje) leverde ook nu geen orders in! Ik zoek daarom met spoed EEN VERVANGER!! Mijn adres luidt nog steeds Postbus 417, 6130 AK Sittard. Ten tweede had ik de vorige beurt op het kaartje de vloot in Sic niet getekend. Italie had wel degelijk 10 provincies en niet 9 zoals Lex meende.
In 1240 verloor Italie Venetie weer aan Italie, maar compenseerde dat door de verovering van Pie. (Trouwens, voor spelregels en/of een copie van het bord met afkortingen moet je bij Gerrit-Jan zijn,Lex!) Frankrijk en Engeland vielen gezamelijk Spanje aan. Frankrijk veroverde de Algarve en Galicia en samen verdreven ze Spanje uit Angouleme! Door wat onduidelijke orders wordt Ang wel betwist gebied tussen Fra en Eng. De Spaanse koning Pietro werd door Frankrijk gevangen en naar Cha gebracht.

Huwelijken: geen dit keer. René probeerde het niet echt serieus met de Spanjaard. Redmer Goellit is echt geen 95 crowns, absolute gehoorzaamheid en 10 leuke persberichten elke beurt waard. Eiste hij erg veel van Spanje, aan France en Germany wilde René zijn prinsesen kado doen.
Op grond van de 'lopende' huwelijken ruilen Eng en Germ een F tegen een M. Eng en Fra ruilen een M tegen en S.

Movement.

Engeland: F Lan xxx, F Yor xxx, M Cor xxx, F(5) Ess xxx, M Ess xxx, C Ess xxx, CS Cal xxx, F Ess-Ken-Enc-Cal-Fla aan Ger. A(20) Cha-Nor-Anj-Ang, P Archadan Cha-Nor-Anj-Ang,Prins Alegondor Anj-Ang, Koningin Gwendolaya bestijgt de troon. De veldslag in Angouleme kost Engeland slechts één leger.

France: Confisceerd alle Spaanse Items F(2) Gra, M Gra, L Gra, S Gra, C And, en van Italie M Gra. Het S van Italie in Lam kun je niet confisceren omdat de provincie niet van jou is!
S(2),M(2),F(2),L Cha xxx, M Cal van France-Cha, V Dau-Gol, V Med-Gra-Gol, C(2) And-Gra-Gol,L+F(2)+M(2)+S Gra-Gol, S Lam-Nav-Dau-Bur-Cha,S Dau-Bur-Cha-Cal aan Engeland, C(2) Bor-Aqu-Bri-Nor-Cha,F Aqu-Bri-Nor-Cha, A Por-Alg,K Jeff Por-Alg-Por-Gal,A Por-Alg-Gal niet mogelijk,blijft in Alg,P Bobby Anj-Ang, A(13) Dau-Ang (4 legers Exit na het vernietigen van de Spaanse eenheden),A Ara-Ang, A Gra xxx,A And xxx, A Bur xxx, A Lam xxx Bezet Lam niet!, P Blake Cha-Bur

Germany: K Teijo Franco Ven xxx Vlucht naar Car, A (11) Ven Exit,ze verliezen de veldslag met Italie in Ven, L Ven-Car-Boh-Bra-Sax, M Bav-Fra-Sax, M Fri-Sax,C Lor-Fri-Sax,V NAO-Wess-Enc-Fri, M NAO-Wess aan Engeland (huwelijkscontract,F Fla-Fri-Sax,V Fri xxx, M(3) Sax xxx, F Sax xxx, Prins Kamp xxx, Prins Dorn Sax-Fra-Swa-Pie, A(9) Sax-Fra-Swa-Pie Veroveren zonder verliezen Pie van Italie, L Fra-Sax

Italie: L Sic-Apu-Tus,C Apu-Tus, V Gra-Lam-Gol,S Lam-Gol, L,M,F,C(4) Tus xxx, V Sic xxx, A (1) Pie-Swa, niet mogelijk zonder prins,Exit na de veldslag met Ger, A(7) Pie-Lom-Ven,6 legers exit in Ven,A Lom-Car niet mogelijk,A(11)Lom-Rom-Ven, K Redmer Tus-Rom-Ven verovert Ven terug!

Spain: NMR II Heeft K Cha (in gevangenschap,A(14) Ang Exit! Ze verliezen de veldslag met Fra en Eng,A(6) Cas xxx,3V Gra xxx, V NAO xxx, 5C Cas xxx,F Cas xxx,S Cas xxx,2M Cas xxx,C NAO xxx P Paolo Cas xxx.

Geboorten (1240, Str,Con,Cha)

Engeland: Doortje en Alegondor een zoon: ????, -2,2,-1
Lorra en Archadan een zoon: !!!?, 1,-1,0
France: Bobby en Rama ook een zoon: Gerrit-Jan, 1,0,-2
Denk aan een naam! Blijkbaar heeft dat invloed op mijn dobbelsteen als ik voor het charisma dobbel? Of toch toeval?
Germany: Twee jongetjes: Kamp krijgt Tijm -2,0,2 en Dorn krijgt Pom -2,0,0.

Adjustments:

Alleen France levert twee setjes in,SMLFC en SMFC,wat hem 200 crowns oplevert. Iedereen heft 7 crowns dit keer. De opstanden in Lig en Par duren voort. Verder geen nieuwe opstanden of hongersnood. Voor de nieuwe items zie weer de kaart.
Builds/Breaks:
Engeland: Bouwt 1 leger in Ess en handhaaft verder alles
France: Bouwt 4 legers in Dau en een vloot in Bor
Germany: Levert een setje in F,M,C = 50 crowns, heft alle vloten op en handhaaft de rest, daarbij wordt het kasteel in Pie herbouwt. Bouwt 11 legers in Sax
Italy: Bouwt 7 legers in Lom en bouwt overal kastelen waar dat niet mag. Hij handhaaft verder alles.
Spain: Geen wijzigingen.

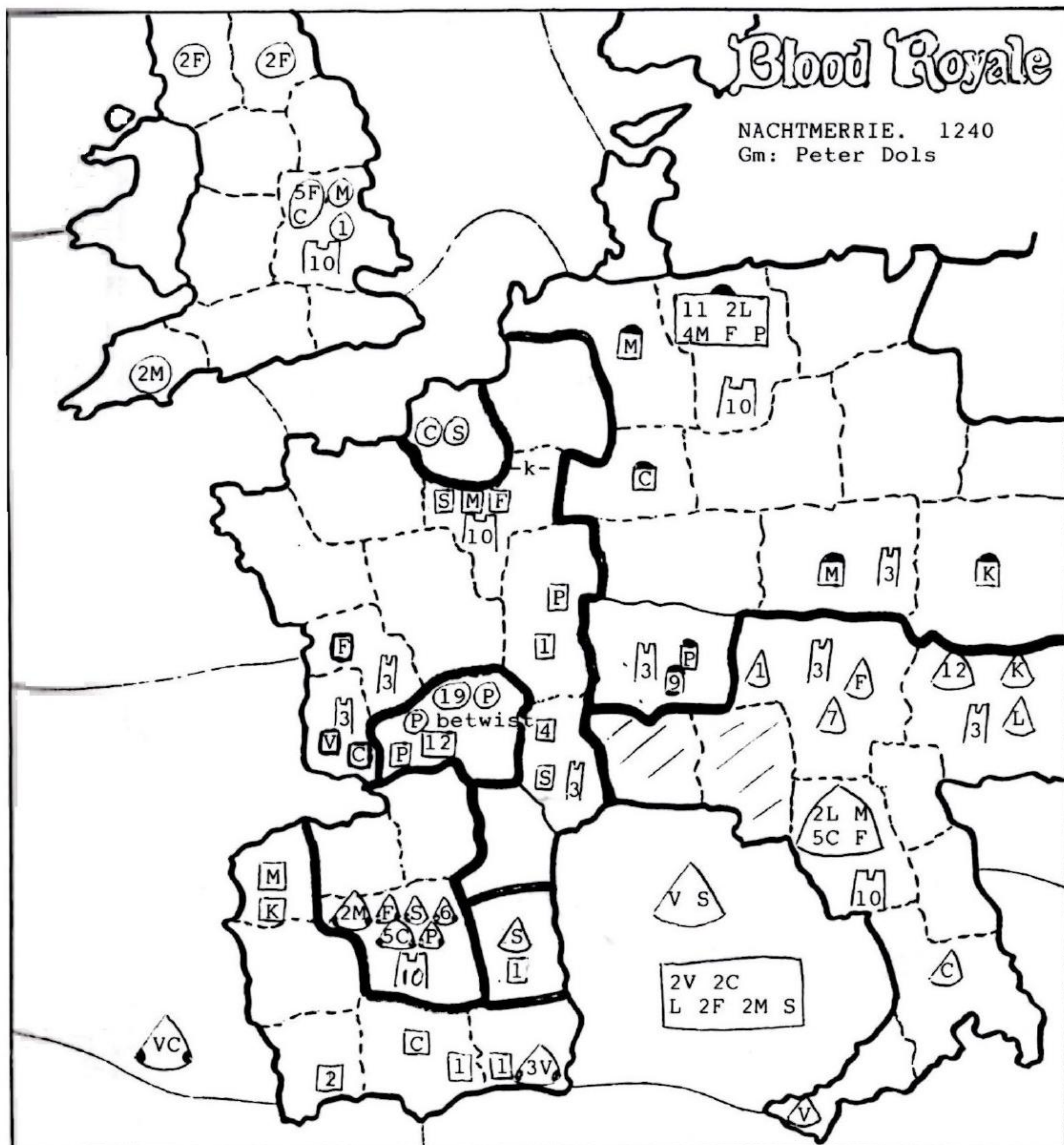
Survival:

Ten gevolge van een griepepidemie sterven:
Euraya (gehuwd met de Duitser Kamp), de Spaanse Petrona. En Redmer krijgt een zware griep en .. herstelt!

Nieuwe gezichten op het bord: Gwendolaya,Blake en diverse prinsesen.

Press:

Ger-All: Ik heb nog twee schatten van prinsessen huwelijksklaar!
Lucy-Redmer:Doei!
Fra-Katja: Als dat lukt ben ik geinteresseerd.
Ita-Gm: Wie maakt eigenlijk aanspraken op de troon, als Redmer sterft?
Gm-Ita: Jammer, maar Redmer overleefde dit keer. Hij gooit altijd Roed in het eten!
Troubadour-World:
Gm-Troubadour: Helaas, dit soort meningen over Gerrit-Jan knipt hij er altijd uit. Daarom heb ik me niet de moeite genomen het uit te typen. Zeg het hem maar zelf.
Ita-Fra: 'Dynasty' is afgelopen. Waar ga je nou je inspiratie vandaan halen?
Gm-Fra: Oh.., daarom moest ik een naam voor je verzinnen!
Hopelijk vind je 'Gerrit-Jan' mooi genoeg.
Redmer-World: Ik laat die twee kleine etters alle hoeken van de kamer zien en ze overleven het, zelfs met hun -2 strenght!
Redmer-Teijo-Franco: De legioenen-taktiek werkte niet perfect, dus we proberen het maar es met commando's.
Gm-Redmer: Denk dan de volgende keer wel aan 'commandanten'!



Schatkist:

```
Eng (Rein vd Meij)  120+ 70     - 43       =147 crowns (Home)
Fra (GJ Hondelink)  156+112-200- 52- 5-12=399 crowns (Home,-Ang,+G,A,A,A,P,(
Ger (Lex Pater)     356+ 77+ 50- 73    - 8=402 crowns (Home+Pie)
Ita (R de Groot)    246+ 56     - 61- 2- 8=231 crowns (Home-Pie+LaM)
Spa (gezocht!!)     144+ 21     - 12- 4    =149 crowns (Cas,Ast,Nav)
```

In de eerste divisie doet Nico met twee overwinningen goede zaken. De topper in de eerste divisie tussen Go Ahead en de Flying Buffalos eindigt in een duidelijke overwinning voor de Buffalos. Echter datzelfde Buffalos loopt in de andere wedstrijd tegen een gemotiveerd Pims Toupetje aan, dat de eerste punten van het seizoen pakt. De kampioen staat nu onderaan, maar zijn daarmee natuurlijk nog geen verzameling doetjes geworden. Trotse lijstaanvoerders zijn de helden van de Verfdoos uit Enkhuizen. Zou Henry het dan toch niet verleerd hebben?

In de tweede divisie handhaaft ATGC zich knap aan kop, maar de jongens van de Duindoorn staan daar vlak onder te trappelen om het vaandel over te nemen. De Airraiders hebben een mindere beurt, maar gevreesd moet worden dat dit tijdelijk is, nu de Airraiders ook de transfermarkt ontdekt hebben.

In de derde divisie A is het momenteel Gebitssanering wat de klok slaat. Dit team wordt gevolgd door een aantal managers waarvan wij hoge verwachtingen hebben, dus die krijgen het nog moeilijk genoeg.

In de derde divisie B wint het jeudige enthousiasme van Stars United de eerste slag met de gevestigde orde, de Baranka Arubas en Jetzt Zaubern Sie. Wordt vervolgd, nemen wij aan.

De zucht van de maand : Grielof Koster

De glimlach van de maand: Jan de Groot (+ 9 Kfl).
(Paul Shah goede tweede, alweer!)

Adressen:
Willem Mallon: Duindoornstraat 539, 9741 PV Groningen, 050-773963
John Leung: 080-55812/556973
Ben Wolthuis: 050-717482
Hillebrand Koning: Frederik van Eedenstraat 87, 2273 SK Voorburg
Ronald Mulder: prof. v.d. Leeuwplantsoen 20, 9301 HS Roden. Tel?

PROBLEEMPJES

Begrippen: Hoe dronken moet je zijn om zoveel onzin op een A4-tje te krijgen? En dat met jaren United ervaring, lees het artikel van Erik Joustra over het invullen van United formulieren maar eens! Thuisvoordeel bedraagt 7. Wedstrijden omgedraaid. Raman +1, Raman twee keer opgesteld. NTB in wedstrijd I, Fidel Craft op MF opgesteld. Reactie en relatie heten in het echt Diels-Alder, Acyclering heet Fidel-Craft, Calculations heet Fock, Equations heet Pipet, Omlegging Cope. Heisenberg +1, Fidel Craft -1. Morgan gepensioneerd. Euclides als nieuwe apprentice opgesteld. De transferboden waren ongeldig. Transfernummers ontbraken, de spelers waar op geboden werd kwamen niet overeen met de aangeboden spelers. Leuk he dat GM-en!

Hugo's Helden: Geen orders, hoe kan dat nou? Opstellingen exact het zelfde als de vorige keer. VP's naar Izobus, Lineander en Zworlwork

ATGC: Monteverdi -1, Bach +1.

Ion cum Suis: MF Cives mist in teampresentatie.

Airraiders: FW Tiger Moth mist in teampresentatie.
Geldtotaal is 2767. Even testen of je wel oplet.
Nizhne Kolymsk: Vervang apprentice Ilic bij nieuwe apprentices door Szymczak. En helaas, je had niet gescoord.
Go Ahead: -300 Kfl, sportief dat je dat zelf even meldt!
52 Wonderen: Aankoop niet verwerkt: -600 Kfl, ook sportief!
Bosch: -100 Kfl, ook al sportief!
Nice Names: Gele kaarten voor Edebsbrunner en Cardelinio vervallen. Nieuwe gele kaarten voor McSmillian en Jesperson.
Etrangers: v. Tiggelen +1, DF X, MF Y, FW Z. alleen 1 cap.
Spel Ver.: Zakdoekje tweemaal opgesteld, vervangen door Koekhappen. +0,5 VP. Dat anagram heb je goed gezien. Ben jij nou ook een jongen van de Duindoorn?
Bens Ladies: in Match IV FW -1. Niet smokkelen. Tel: 050-717482.
Royal CCC: Match IV Holleman uit positie, -1.
Drop Boys: Winegums in match IV +1.
Gebitssanering: In elke linie, uitgezonderd de SW en GK-linie, moeten minimaal 2 spelers opgesteld worden. Zenuw en Porcelein zijn met wortelkanaal verwisseld in match IV.
Stars United: Pelagatti +1 (naar lagere divisie verkocht). Transfers gaan in volgorde van aanbod. Speler 2 wordt pas aangeboden als speler 1 verkocht is. Ook verder rammelden je boden.
FC Kail: Shrub uit positie, -1.
Nihilist Order: Ja, die 3 apprentices tellen mee, dus nog 4.
52 wonderen: Om een keeper of sweeper 1 level te laten stijgen zijn 2 hp's of 2 gpp's nodig. Match 2 GK/SW linie -1.
Burdies: Namen kunnen niet meer worden veranderd. Porcelein blijft
Painfield: Blok en Vermeegen in match IV omgedraaid.
ToBeMe: British Prime vermeldt de transactie niet.
Sweet Feet: apprentice heeft linie waarin hij is ingespeeld. Een apprentice is pas ingespeeld als hij viermaal in dezelfde linie heeft gespeeld. Boden incorrect en dus ongeldig.
General: Geen andere orders op achterkant formulier a.u.b.
Pims Toupetje: Boden niet geheel correct.
Homerus: Boden 15 en 17 waren onbegrijpelijk. De enige uitleg die we er voor hadden, maakte ze illegaal. ????

DIVISIE 1

Beurt II, Match III.

BEGRIPPEN - SWEET FEET 1 - 3
goals: Hammond/Zwitsal, Driehoek, Grootgrut.
geel : -/Kiwizeep.
inj : Pipet/-.

FLYING BUFFALOS - GO AHEAD 3 - 0
goals: Sarkoy, Wodan, Fluffy/-.

FC SPEL VERENIGD - VV DE VEFDOOS 0 - 0

NICE NAMES - PIMS TOUPETJE 2 - 1
goals: Francesco, Cardelinio/Bilnaad.
geel : Mariotti, Francesco/-.
inj : -/Bilnaad.

JONGE HELDEN - BRITISH PRIME 3 - 1
goals: Kleenex, Bud(2)/Pelham.

Beurt II, Match IV.

SWEET FEET - FC SPEL VERENIGD 5 - 4
goals: Maja(2), Vinolia, Lady's Own, Grootgrut/1829(2), Dippy, Risk
geel : -/Zakdoekje, Junta.

VV DE VERFDOOS - NICE NAMES 6 - 1
goals: Violet(4), Oranje(2)/Cardelinio.

GO AHEAD - JONGE HELDEN 4 - 0
goals: Nadare(2), Joseki, Furikawari/-.
rood : -/Matador.

PIMS TOUPETJE - FLYING BUFFALOS 2 - 0
goals: McMuir, Gerardinho/-.
geel : Reagan/-.
rood : Klootjoker/-.

BRITISH PRIME - BEGRIPPEN 1 - 0
goals: Russell/-.

Divisie I		W	D	L			VP	dp	gpp	geld	naam
1. Verfdoos	4	2	2	0	6	(14- 1)	4	0	20	320	Henry Jansen
2. Buffalos	4	3	0	1	6	(8- 3)	3	0	19	220	Paul Stouthard
3. Go Ahead	4	3	0	1	6	(7- 4)	3	0	30	140	Theo Jansma
4. Sweet Feet	4	2	1	1	5	(9- 7)	4,5	4	30	510	Nico Viet
5. Spel Verenigd	4	1	1	2	3	(7- 6)	3	26	23	1899	Willem Mallon
6. Begrippen	4	1	1	2	3	(4- 5)	2,5	0	30	1574	Grielof Koster
7. British Prime	4	1	1	2	3	(2- 6)	3	0	27	2018	Paul van Leijen
8. Nice Names	4	1	1	2	3	(4- 9)	3,5	28	25	680	Ricard Voorintholt
9. Jonge Helden	4	1	1	2	3	(3-13)	3	10	30	1076	Hilde Niezen
10. Pims Toupetje	4	1	0	3	2	(4- 8)	3,5	30	24	140	Gerard Voorintholt

DIVISIE 2

Beurt II, Match III.

ROYAL CCC - KV WINTERSLAG 5 - 1
goals: Wimbledon(3), Holleman(2)/Joris.
geel : Humble/-.

RC DE AUTOMOBILES - LES ETRANGERS 3 - 4
goals: Scorpio(pen), Porsj, San-Ren-Sei/Kieft(3), Cruyff.
geel : -/Witschge.
rood : -/Suurbier, Koeman, Bosman.

BENS LADIES - NOAR VEUR'N 2 - 0
goals: Monroe, Hedy d'Ancona/-.
geel : Cleopatra, Madonna/-.
rood : Hari/-.

ATG COMPOSERS - SV HOMERUS ILIAS&ODYSSEUS COMBINATIE 2 - 1
goals: Monteverdi, Weber/Penelope.

AIRRAIDERS - ION CUM SUIS 3 - 21
goals: Tiger Moth, Phantom(2)/ Creusa(8), Xouthos(5), Ion(5), Ara(3).
geel : -/Athenae, Chorus, Choragus.
rood : -/Athena.
inj : Blackhawk/-.

Beurt II, Match IV.

ION CUM SUIS - BENS LADIES 0 - 0

NOAR VEUR'N - RC DE AUTOMOBILES 3 - 2
goals: Albiena, Simon(2)/Dodge, Martin.

SV HOMERUS ILIAS&ODYSSEE COMBINATIE - ROYAL CCC 5 - 5
goals: Palamedes(4), Paris(pen)/Vantucky(2), Humble, Holleman, No Dr. M
geel : -/Wimbledon.
rood : -/Yggdrasil.

KV WINTERSLAG - AIRRAIDERS 5 - 3
goals: Schoppenaas(2), Joris(2), Hemingway/Intruder(2), Mistery.

ETRANGERS - ALL TIME GREATEST COMPOSERS 6 - 4
goals: Kieft(2), Cruyff(2), v. Basten, Koeman/Haydn, Beathoven, Weber, Alain (pen).
geel : -/Alain, Bach.
inj : Krol/-.

Divisie II		W	D	L			VP	dp	gpp	geld	naam
1. ATGC	4	3	0	1	6	(12- 8)	3	8	25	680	Mente Heemstra
2. Royal CCC	4	2	1	1	5	(13- 9)	3,5	30	30	560	Kor Eeftink
3. Bens Ladies	4	2	1	1	5	(5- 2)	3,5	18	22	410	Ben Wolthuis
4. Noar Veur'n	4	2	1	1	5	(5- 5)	4	0	30	200	Hillebrand K.
5. Etrangers	4	2	0	2	4	(10-16)	4	38	22	1250	Erik Joustra
6. Ion CS	4	1	1	2	3	(24-11)	4	22	0	572	Liuwe Westra
7. Homerus	4	1	1	2	3	(13-13)	3	0	30	1187	Albertus Koster
8. RC Automobiles	4	1	1	2	3	(11-12)	2	20	24	2029	Ronald Mulder
9. Super Wintex	4	1	2	1	3	(6- 9)	3,5	0	26	140	Rene de Winter
10. Airraiders	4	1	1	2	3	(13-27)	2	0	17	990	v/d Vegt, Roden

DIVISIE 3A

Beurt II, Match III.

HET BOSCH - NIHILIST ORDER 5 - 0
goals: Houter(3), Eikel, Stam/-.

52 WONDEREN - BURDIES CLEANING TOOLS 0 - 0

KV HETEREN - FC DROP BOYS 4 - 1
goals: Theo(2), Piet, Erik/Briquet.

RAFLE - HUGO'S HELDEN 5 - 2
goals: Sigmund, Bjorn, Ismail(2), Arne/Izobus(2)

GEBITSSANERING - ROMMELDAMSE FC 4 - 0
goals: Zenuw(3), Wortelkanaal/-.

Beurt II, Match IV.

NIHILIST ORDER - KV HETEREN 1 - 0
goals: Collectivist/-.

FC DROP BOYS - RAFLE 1 - 2
goals: Winegums/Wajid, Bjorn.

HUGO'S HELDEN - GEBITSSANERING 4 - 8
goals: Gworlwork(2), Troxus(2)/Wortelkanaal(3), Brugdeel(2), Carpolespuit(2), Tang

ROMMELDAM FC - DE 52 WONDEREN 1 - 0
goals: Dorknoper/-.

BURDIES CLEANING TOOLS - HET BOSCH 0 - 2
goals: -/Struik, Houter.

Divisie III A		W	D	L			VP	dp	gpp	geld	naam
1. Gebitssanering	4	4	0	0	8	(17- 5)	4	0	10	845	John Leung
2. Rafle	4	3	0	1	6	(12- 7)	3	4	30	509	Paul Shah
3. Het Bosch	4	2	1	1	5	(8- 3)	4,5	0	24	180	Martin Viet
4. Rommeldam FC	4	2	1	1	5	(7- 8)	3,5	0	30	530	Frank de Groot
5. KV Heteren	4	2	0	2	4	(8- 7)	3	0	28	120	Henk Revet
6. Drop Boys	4	1	1	2	3	(4- 7)	2,5	12	25	160	Robert Brouwer
7. Cleaning Tools	4	1	1	2	3	(4- 8)	2,5	22	26	360	Bert Viet
9. Nihilist Order	4	1	1	2	3	(1- 6)	3,5	0	29	460	Woek Opschoor
8. Hugo's Helden	4	1	0	3	2	(9-18)	2	0	30	740	Hugo M. Nijhof
10. 52 Wonderen	4	0	2	2	2	(1- 4)	3	0	28	240	Auke Stegink

DIVISIE 3B

Beurt I, Match II.

BARANKA ARUBAS - STARS UNITED 1 - 2
goals: Kleine Jamanota/Rambo, de Gijp(pen).
geel : Kl. Jamanota, Jucuri, San Barbola/Iep.
rood : -/Gulliman.
inj : Jucuri/-.

EFFECT '89 - GENERAL FELDMARSHALL 3 - 4
goals: Heineken, Brederode, Philips/Manstein(2), Rundstedt, Manteufel.

JETZT ZAUBERN SIE - NIZHNE KOLYMSK 5 - 0
goals: Bananenflanke(3), Laufpensum, Riesentalent/-.

FC IK - PAINFIELD TIGERS 1 - 0
goals: Erno10/-.
geel : Erno12, Erno10/Blok.
inj : Erno11/-.

FC TO BE ME - FC KAIL 1 - 0
goals: Xander/-.
geel : Janos, Alec, Alexander, Pablo, Johannes/-.
rood : John/-.

Beurt II, Match IV.

STARS UNITED - JETZT ZAUBERN SIE 3 - 0
goals: Rambo, Iep, Marathonna/-.
geel : Gijp/-.
rood : Gulliman/-.

DYNAMO NIZHNE KOLYMSK - FC IK 0 - 10
goals: -/Erno9(3), Erno10(3), Erno11(3), Erno6.

PAINFIELD TIGERS - FC TO BE ME 1 - 0
goals: Niehe/-.

FC KAIL - EFFECT'89 2 - 0
goals: Shrub, Count(pen)
geel : Larger/KLM, Nedloyd.

GENERAL FELDMARSHALL - BARANKA ARUBAS 0 - 4
goals: -/Kleine Jamanota(2), Teishi, Jucuri.

Divisie III B		W	D	L			VP	dp	gpp	geld	naam
1. Stars United	4	4	0	0	8	(13- 3)	4	32	17	435	Peter Ipema
2. Jetzt Zaubern	4	3	0	1	6	(16- 6)	3,5	38	22	329	Jan de Groot
3. Baranka Arubas	4	3	0	1	6	(14- 4)	3,5	78	28	440	Peter Vogelzang
4. FC Ik	4	3	0	1	6	(20- 9)	4	18	30	380	Erno Eekelschot
5. FC To Be Me	4	2	0	2	4	(7- 8)	3	34	27	880	Alex de Wit
6. General Feldm.	4	2	0	2	4	(12-15)	3	4	30	240	Albrecht Dekker
7. Effect '89	4	1	0	3	2	(10-11)	2	12	19	515	Jos van Alphen
8. Painfield	4	1	0	3	2	(2- 7)	3	8	27	640	Peter Ermerins
9. FC Kail	4	1	0	3	2	(8-15)	3	22	27	240	Gerard de Groot
10. Nizhne Kolymsk	4	0	0	4	0	(0-26)	2	0	30	232	Willem Moene

APPRENTICES

ATGC : Jehan Alain
Homerus : Cycloop, Reserve
Spel Ver : Koekhappen
Begrippen: Euclides
Rafle : Ataab
Aruba : Banki Jerome, San Barbola
Burdies : Vaatdoek
General : Paulus
FC Ik : Erno12

TOPSCORERS

I.	Violet (Verfdoos)	4
II.	Creausa (Ion cum Suis)	8
IIIA.	Zenuw (Gebitssanering)	7
IIIB.	von Manstein (General Feldmarshall)	6
	Erno10 (FC Ik)	6

TRANSFERMARKT

A. Buitenland

ION CUM SUIS : Hermes MF 3 I, 240 Kfl
SPEL VERENIGD: D&D FW 4 II, 240 Kfl.
KV HETEREN : Sjaak GK A 2, 400 Kfl.
GO AHEAD : Seki SW 3 IV, 120 Kfl.

B. Onderlinge verhandelingen

Van	Naar	Speler	Type	Prijs
Nizhne Kolymsk	Ion cum Suis	Szymszak	DF 2 A	300
Ion cum Suis	Gebitssanering	Choragus	MF 6 III	325
Gebitssanering	Burdies CT	Porcelein	MF 7 III	400
Baranka Arubas	Gebitssanering	Canashita	MF 0 A (2x)	100
Go Ahead	Effect'89	Fuseki	DF 6 III	325
Go Ahead	Nizhne Kolymsk	Tengen	MF/FW 6 III	400
Go Ahead	Nizhne Kolymsk	Ishi-no-shi	MF 8 II	800
Nizhne Kolymsk	Go Ahead	Dobrovdski	FW 2 A	220
Nizhne Kolymsk	Jetzt Zaubern	Khalifman	FW 2 A	250
Airraiders	Baranka Arubas	Mistery	FW 5 III	230
British Prime	Airraiders	G. Canning	MF 5 I	600
Nice Names	RC Automobiles	Drakulich	MF 6 III	350
Buffalos	Nizhne Kolymsk	Coriol	MF/FW 6 III	400
Spel Verenigd	Gebitsanering	1829	DF 5 III (FW 1)	ruil
Spel Verenigd	Gebitsanering	Skat+750	MF 6 III	ruil
Gebitsanering	Spel Verenigd	Kroon	DF 9 I	ruil
RC Automobiles	Effect'89	Dobbeljoe	MF 6 III	ruil
RC Automobiles	Effect'89	Bugatti	MF 8 II	ruil
Effect'89	RC Automobiles	Brederode	FW 10 I	ruil
Gebitssanering	Ion cum Suis	Tang	FW 2 A	ruil
Ion cum Suis	Gebitssanering	Xouthos+140	FW 6 III	ruil
Gebitssanering	Painfield	Brugdeel+700	FW 7 III	ruil
Painfield	Gebitssanering	Ivo Niehe	FW 8 I	ruil
Noar Veur'n	Pims Toupetje	Nonkel Sjef+100	DF 10 I	ruil
Pims Toupetje	Noar Veur'n	Sjowall	SW 7 III	ruil
Pims Toupetje	Noar Veur'n	Blotisnivic	MF 6 III	ruil

C. GM-Transfermarkt

speler	naam	prijs	team
(1). DF 5 I	Erno 0,0	540	FC Ik
(2). FW 7 III	Proud Innocence	450	Royal CCC
(3). DF/FW 8 II	Eenoog	903	SV Homerus
(4). GK 7 II	Paul	1140	KV Heteren
(5). SW 5 I	Willy McDick	420	Rafle
(6). DF/MF 8 III	Sabre	718	Buffalos
(7). DF 6 I	Dikke Buik	689	Pims Toupetje
(8). FW 8 I	Crusader	1507	Airraiders
(9). FW 8 IV	Nimrod	682	Buffalos
(10). DF/MF 7 II	Dnopkop	700	Drop Boys
(11). FW 6 III	Slagter	290	Super Wintex
(12). DF/MF 5 II	Groen	520	Bosch
(13). GK 6 III	Federalist	320	Nihilist Order
(14). MF/FW 6 I	Jean Nelissen	900	Painfield
(15). MF 8 I	Tesuji	1450	Go Ahead
(16). DF/MF 7 II	Jodl	640	GeneralF.
(17). DF/FW 8 III	Aji-Keshi	565	Go Ahead

D. Nieuw Aanbod

(1). MF 6 I (2). DF/FW 7 II (3). FW 8 III (4). SW 7 III
(5). GK 5 I (6). MF 9 III (7). DF/MF/FW 6 I (8). DF 8 I
(9). DF 8 IV (10). MF/FW 5 II (11). DF 6 III (12). SW 6 II
(13). FW 8 I (14). DF/MF 6 I (15). MF/FW 7 II (16). MF 8 V
(17). DF 8 II.

E. Advertenties.

Aangeboden:

1. III 7	Gebitssanering	080-558127/556973
2. Spelers, niveau 6	Ion cum Suis	050-773418
3. SW 6 II	Ion cum Suis	050-773418
4. MF 5 I	Effect'89	043-642151
5. III 4 190 Kfl	RC Automobiles	05908-15362
6. SW A 2	FC ToBeMe	02280-12446

Gevraagd:

1. ingespeelde appr. Etrangers 01720-90136
   110% NL-waarde of ruilen tegen III 6/7.
2. In het buitenland: apprentice Peter van KV Heteren.

SCHORSINGEN EN BLESSURES

Begrippen : Pipet
Pims Toupetje: Bilnaad, Klootjoker
Etrangers : Koeman, Suurbier, Bosman, Krol
Bens Ladies : Mata Hari
FC ToBeMe : John
Baranka : Jucuri

Jonge Helden : Matador
Airraiders : Blackhawk
Ion cum Suis : Athena
Royal CCC : Yggdrasil
FC Ik : Erno11
Stars United : Gulliman(2)

DRUKWERK



AAN:

Afzender:

Gerrit-Jan Hondelink
Zwartewaalstraat 97
3081 HW Rotterdam
tel: 010-4840162
GIRO: 5705744

Voor m'n vriend (36, buikje + brildragend, verslaafd aan drank en werk) zoek ik een vrouw zonder gevoel voor humor. Br. o. nr. 172-38671 bur. v.d. blad.